KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 115 - GENNAIO 2002
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

FUGURUMA MEMORIES - E' il 1915, e lo **Studio Fuguruma** di **Yoo**, specializzato in ritratti fotografici 'della memoria', si colloca a metà strada tra il mondo degli esseri umani e la città dei *mononoke*, gli spiriti degli oggetti dimenticati. **Ian**, una bambola Ichimatsu costruita nel periodo Meiji, lo aiuta nella conduzione dell'attività...

CHOBITS - **Hideki Motosuwa** trova un PC antropomorfo abbandonato in un vicolo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**, ma scopre che sa solo muoversi e ripetere il suo nome. L'amico **Shinbo** gli consiglia di consultare il giovane genio **Minoru Kokubunji**, che dopo aver fatto esaminare Chii dalla sua PC **Yuzuki**, ipotizza che possa trattarsi del super-computer **Chobits**, una leggenda metropolitana che circola in Internet. In effetti la memoria di Chii è sconfinata, ma bloccata da un qualche tipo di protezione: lo studente deve diventare il suo pigmalione e insegnarle *tutto*... compreso parlare e vestirsi! E intanto Chii impara una nuova parola: "mutandine"...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e decine di creature di ogni genere e razza!

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma il professor **Hosuke Kano** sa che i fardiani progettano la conquista della Terra. Infatti, il ministro fardiano **Sheska** organizza un golpe, si autonomina generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Per salvare l'amica **Akane Hino**, Hoichi la raccoglie a bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua, mentre Sheska impegna l'Exaxxion in un duro scontro con il robot Dagnof 1 presso la Base degli Ascensori, piena di civili. Mentre Hoichi chiede asilo al padre per tutta la famiglia Hino, l'Exaxxion riceve un colpo fatale, e le comunicazioni s'interrompono. Ma il vecchio Hosuke pare tenere più al robot che a chi lo occupa...

MNEMON 'K' - Spesso ci si chiede se qualcuno legga i riassunti delle riviste a fumetti. La cosa incuriosisce talmente un gruppo di redattori che un giorno decidono di verificarlo attraverso un trafiletto pubblicato proprio fra i riassunti ufficiali, e restare a vedere cosa succede. In un primo momento pare non accadere nulla, ma poi, all'improvviso, qualcuno lo legge quasi senza rendersene conto, e decide di scrivere alla redazione per confermare. Ma proprio in quell'istante, alle spalle del lettore...

KAMIKAZE - Il mondo era governato da Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua, ma l'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a spargersi nel mondo, dando origine, 5.000 anni fa, a cinque **tribù kegainotami**, ognuna delle quali dotata di una capacità elementale. L'evoluzione inibì tali poteri, e nacquero gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **Matsurowanu Kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di essere scacciati, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di combattere contro Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, viene rapita, permettendo alle Belve di risorgere e aggredire nemici... e amici! **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, ritempra la spada **Kamikaze** e riesce ad affrontarle, e mentre Misao – i cui poteri si sono risvegliati - attende il suo ritorno, **Aiguma** la sorveglia. **Kaenguma** ingaggia il 'Cacciatore di Kegainotami', ma qualcuno della sua stirpe inizia a dubitare della propria missione di vita, tanto che **Higa**, il Signore del Fuoco, deve richiamare all'ordine il giovane **Kikunosuke**, deciso a interrogare una delle Belve per avere chiara la situazione...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**, simile a Hoshimaru, ma a cui è collegata mentalmente. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere come i loro convinto di poter plasmare il mondo, ma Hoshimaru lo elimina. Giorni dopo i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali, e il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, entra in azione: il cucciolo di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele** annichiliscono l'esercito giapponese. L'indisponente **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina con uno 'scheletro di drago', e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga assieme ad **Aki Sato** sulla recente battaglia, individuando Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui...

OFFICE REI - **Yuta** rimane orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorellastra di cui Yuta non conosceva l'esistenza, **Emiru**, giovane ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, l'**Istituto Fan**, che da sempre usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la supremazia della razza ESPer, e si tratta proprio di Yuta. Mirei permette a Yuta di usare i poteri sopiti, ma libera anche la sua violenta personalità originale, segregata nel subconscio all'età di sei anni dalla madre per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan. Mentre **Hiryu Ko**, cugino di Mirei, cerca di riunire le due personalità, Emiru usa i propri poteri per indagare nel passato di Yuta: scopre così che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che proprio lei aiutò Yuta e sua madre a fuggire dal folle professor **Ko**. L'intrusione di Emiru fa infuriare Yuta, che la lascia per potersi occupare della distruzione del Fan: il suo obiettivo è ora Alice Lindsay che, in veste di cantante, attira milioni di persone ai suoi concerti individuando fra esse esper più o meno latenti, per consegnarli al Fan...

MIN MIN MINTO - **Minto** è una dolce ragazza che lavora presso un tempio, e suo nonno è un inventore. Proprio mentre una delle creazioni dell'anziano uomo sfugge al suo controllo, lei trova uno strano bambino abbandonato vestito da gatto, **Lime**, che le conferisce grande potere trasformandola in una super eroina. Ma attenzione a non dubitare mai nella forza del bene, perché il costume rischia di... sparire!

NOMINOO - E' l'inizio del IV secolo in Yamato, sotto il regime dell'11° imperatore **Suinin**, che costringe il giovane **Sukune** di Nomi a battersi per lui contro **Kehaya** e conquistare di diritto il ricco territorio di Tagima. L'incontro è truccato all'insaputa di Sukune, ma questi lo vince comunque in maniera leale, uccidendo l'avversario. Nel medesimo istante, un drappello dell'imperatore parte alla volta di Tagima...

sommario

In copertina:

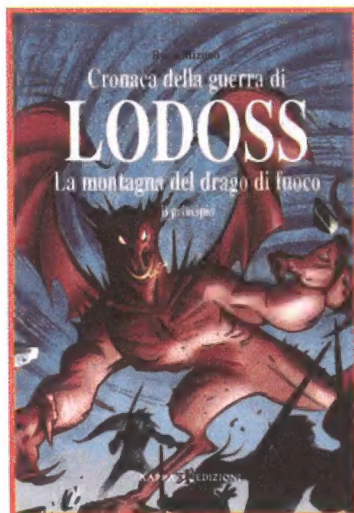
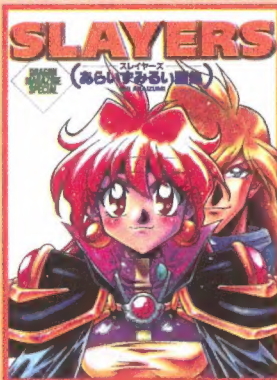
Qui a fianco:
Illustrazione di Emilio Pilliu

PROPOSTE INDECENTI

Spesso arrivano in redazione illustrazioni realizzate da voi lettori che, nella maggior parte dei casi, non riusciamo a mostrare o per mancanza di spazio, o semplicemente perché sono talmente belle che sarebbe un peccato mostrarle solo nelle pagine in bianco e nero della posta. Il Kappa ci ha gentilmente tolto dall'imbarazzo più di una volta con la sezione "Otaku Art" della *Rubrikappa* ma, alla fine dei conti, anche lì i vostri lavori risultano spesso un po' sacrificati, e soprattutto si rischia il 'fuori tema', visto che che la rubrica in questione dovrebbe servire in realtà a mostrare l'*arte otaku* in tutti i campi extra-illustrativi: abbiamo visto graffiti, torte, capi di abbigliamento, affreschi, uova di pasqua, gadget, cuscini e pupazzetti tutti realizzati dalle vostre abili mani, raffiguranti i personaggi dell'immaginario nipponico.
E allora ecco sorgere un'idea che probabilmente farà piacere a molti di voi: ogni mese vorremmo selezionare uno dei vostri disegni a colori per utilizzarlo nientemeno che come introduzione a **Kappa Magazine**, a corredo dell'editoriale, come facciamo a partire da questo mese con l'illustrazione di Emilio, già noto su queste pagine per alcuni gradevoli disegni a colori. Cosa ne dite? In questo modo, ne potremo pubblicare solo uno al mese, ma avrà davvero il posto d'onore all'interno della nostra rivista ammiraglia.
Potete usare qualsiasi tecnica vogliate, ma tenete presente che se ci spedite un originale non saremo in grado di restituirvelo (immaginate cosa significherebbe farlo per centinaia di persone!), per cui inviateci solo illustrazioni da cui vi sentite di separarvi vita natural durante, oppure inviateci copie veramente buone. O, ancora, potete sfruttare internet e spedirci tutto via e-mail, scansionando il lavoro a casa vostra o addirittura realizzandolo direttamente al computer. Questa idea è in realtà il preludio ad altre due 'proposte indecenti' che in realtà già da un po' di tempo avevamo intenzione di sottoporvi. La prima è quasi identica, ma riguarda (nientemeno!) un non-concorso per realizzare una copertina di **Kappa Magazine**. La seconda è quella di dedicare ogni mese un'intera pagina a **Otaku 100%** per i 'professional cosplayer' (sappiamo che ce ne sono parecchi), pubblicando una sorta di mini-portfolio con tutte le loro interpretazioni, a cui allegare i loro segreti di realizzazione dei costumi e/o i luoghi dove trovare i materiali adatti. Mentre iniziate a spedirci disegni per l'editoriale, fateci sapere cosa ne pensate di queste ultime due proposte. Per il momento, buona lettura. **Kappa boys**

«...meglio fare e pentere che starsi e pentersi.» **G. Boccaccio**

A partire dalla fine del XVIII secolo, il Giappone si trovò a dover risolvere gravi problemi di politica estera e interna: da un lato, la pressione di potenze straniere, in particolare da parte americana, obbligò l'imperatore a rompere con l'atteggiamento isolazionistico e ad aprirsi al mondo occidentale; dall'altro, numerose sommosse popolari avviarono un processo rivoluzionario che portò alla fine dello shogunato dei Tokugawa. In questo periodo di conflitti e lotte cruente, un uomo si distinse per la sua violenza spietata, il samurai Battosai Himura. Questi fu soprannominato il samurai assassino perché la sua rappresaglia consisteva nel tagliare in due le persone che incontrava sul suo cammino. Fu la sua spada intrisa di sangue a inaugurare la nuova epoca Meiji. Con la fine della rivolta, Battosai sparì dalla circolazione, ma il suo nome rimase nella leggenda come esempio di forza illimitata. Ora Himura ha deciso di abbandonare il nome di Battosai e si fa chiamare **Kenshin**. E' in continuo vagabondaggio per l'intero Giappone, e con sé porta una spada a lama invertita che se usata come una spada normale non è in grado di tagliare nulla. Il suo errare lo porta a Tokyo, ed è proprio nella capitale che Battosai farà nuovamente parlare di sé... Il nostro **Kenshin, samurai vagabondo** è protagonista di un romanzo riccamente illustrato (Kappa Edizioni, 256 pagine, 10 euro), firmato da **Nobuhiro Watsuki** e disponibile in tutte le librerie e fumetterie.

Rimanendo sempre in tema di fantasy, la saga per eccellenza che tanti giocatori di ruolo ha appassionato in questi anni. E' in uscita il terzo volume del romanzo **Cronaca delle Guerre di Lodoss**, di **Ryou Mizuno**, intitolato La montagna del drago di fuoco: il principio (Kappa Edizioni, 256 pagine, 10 euro). Ashram si reca insieme ai guerrieri Ghirlam e Smedy, all'elfo Astael e allo stregone Groeder al santuario di Tarba per chiedere a Nice se è in possesso dello Scettro della Dominazione. La scena si sposta poi a Zaxon, dove Parn, Deedlit e Cecil si battono contro Shiris e Orson, inviati dal conte Amosn di Norvis per riscuotere le tasse dal villaggio che si era dichiarato indipendente. I due mercenari si uniscono però ai nostri eroi nel tentativo di impedire la presa dello scettro da parte di Ashram. In base ad alcune supposizioni questo tesoro, che permetterebbe di controllare l'intera Lodoss, potrebbe essere posseduto solo da due dei cinque draghi antichi: Shooting Star, demoniaco drago di Fuoco, e Abra, drago d'acqua. La comitiva decide di richiedere allora l'aiuto di Re Kashu per contrastare il nemico.

Dal fantasy al fantastico con la nuova ristampa di **Conan – The Incredible Tide** (Kappa Edizioni, 256 pagine, 10 euro), di **Alexander Key**. Gli uomini, a causa della loro infinita stupidità, provocano l'ultimo conflitto nucleare, il più disastroso. Milioni di persone perdono la vita, le città vengono disintegrate, i maremoti e i terremoti si susseguono a ritmo incalzante, e solo un gruppo di persone riesce a salvarsi a bordo di un razzo, che raggiunge un'isola deserta in mezzo all'oceano. Da queste sconvolgenti premesse prende il via una delle serie animate più intense e suggestive che il panorama nipponico abbia saputo creare, una storia che tutti i fan della nuova e della vecchia generazione ben conoscono, trasmessa ormai in tutto il mondo. Per Conan, il ragazzo del futuro, il maestro **Hayao Miyazaki** – alla sua prima regia televisiva – si è lasciato sedurre proprio da questo libro, che torna finalmente in tutte le librerie in una nuova edizione riveduta e corretta, un romanzo per ragazzi incentrato su tematiche profondamente antimilitaristiche. Con un'emozione mai provata siamo oggi testimoni di un sogno, ci riappropriamo di un ricordo segnato dal tempo, leggiamo finalmente la vera storia di Conan e Lanna, di High Harbor e Industria, di un mondo che può ancora rinascere nonostante l'egoismo degli uomini.

Rui Araizumi

DRAGON MAGAZINE SPECIAL - SLAYERS

Fujimishobo, 138 pagine, ¥ 2.000

Dopo le avventure televisive, dove la nostra rossa protagonista si muoveva su di *Un incantesimo dischiuso fra i petali del tempo* - frutto della mente turbata di un adattatore Mediaset probabilmente in preda agli acidi - e un fumetto uscito qualche tempo fa in tutte le edicole italiane, **Slayers** esce anche nell'incarnazione di libro illustrato in una confezione patinata e colorata quanto basta per farne un'opera più che dignitosamente collezionabile. Rui Araizumi, autrice del manga, raccoglie le sue illustrazioni migliori, sia a colori sia in bianco e nero, in questa galleria di belle immagini che spaziano degli scenari di combattimento dal sapore magico a provocanti pin up da copertina in ridottissima biancheria intima, capace di mettere in risalto le generose forme delle protagoniste femminili.

Le opere, eseguite nelle più disparate techiche, mettono in luce le doti artistiche della Araizumi, e ci permettono di ritrovare immortalati a uno a uno i personaggi che danno vita a questa storia fantastica nelle loro diverse incarnazioni, dal fumetto all'acetato. La galleria a colori si apre con Rina (o Lina) Inverse, la vera protagonista, si passa poi alla bruna Naga (a lei sono dedicate le immagini più sexy) e contemporaneamente a Gourry Gabriev, Zelgadiss, Ameria, Wil, Tesla, Saillune e gli altri comprimari minori.

La sezione *Monochrome Illustrations*, che occupa circa la metà del libro, presenta, oltre alle immagini più belle già viste nel fumetto originale, alcune chicche inedite, create appositamente per questa uscita speciale.

Per concludere, appare ovvio che questa piccola perla è sicuramente imperdibile per tutti i fan di **Slayers** e della scatenata Rina, la vera protagonista! **BR**

Ikki Kajiwara & Naoki Tsuji

L'UOMO TIGRE

SaldaPress, 192 pgs, lire 18.000

L'Uomo Tigre, o meglio Tiger Mask, è un ferocissimo lottatore di professional wrestling noto per la violenza e la scorrettezza di cui fa abbondante uso sul ring. Ma il suo alter-ego è il mite Naoto Date, un ragazzo giapponese che non si è rassegnato a farsi prendere a calci dalla vita, e che ha preferito trascorrere l'adolescenza presso la Tana delle Tigri, dove per anni si è sottoposto ad allenamenti mortali che l3hanno reso il più potente fuoriclasse del mondo. Metà dei proventi dei suoi incontri vanno alla crudele organizzazione segreta, l'altra metà li intasca lui. Almeno finché non fa ritorno all'orfanotrofio dove aveva vissuto durante l'infanzia, e trovandolo in difficoltà economiche decide di diventarne il benefattore, provocando il malcontento della Tana delle Tigri, che inizia così a sguinzagliargli dietro la peggior feccia del mondo. Quasi come un supereroe, l'Uomo Tigre è entrato nel cuore di diverse generazioni di amanti dell'animazione giapponese, e ora la neonata SaldaPress permette a tutti di gustare il manga originale da cui l'omonimo cartone è stato tratto, ormai un vero classico datato 1969, ovvero l'epoca in cui i manga iniziavano a far sentire il peso della loro popolarità nel mondo dell'editoria giapponese. Prima di affrontarne la lettura è bene sapere che, in quanto classico, il tratto è diverso da quello spigoloso e dinamico della serie TV, ma ugualmente gustoso: fermarsi all'apparenza è l'errore che potrebbe commettere chiunque, ma non un vero lettore di manga. La lettura scorre piacevole, ma è assolutamente necessario fare lo sforzo mentale di calarsi nel periodo storico in cui il manga è stato creato, ovvero l'operazione standard che ogni amante di fumetti è allenato a fare quando prende in mano un classico. Le precise note al volume rendono il tutto più semplice, e soprattutto forniscono una serie di informazioni relative al reale mondo del catch giapponese di quel periodo. **AB**

Tomomi Kobayashi

AMOROUS DANCING EMBU

Chuokoron-Shinsha, 136 pagine, ¥ 3.900.

Non si può semplicemente parlare di fumetto o illustrazione, quando si fa il nome di Tomomi Kobayashi: sarebbe riduttivo o addirittura sbagliato.

Questo libro, che raccoglie i suoi splendidi quadri, sia a colori sia in bianco e nero, rappresenta un po' tutto il suo mondo, le tematiche fantastiche che più l'affascinano e la coinvolgono ci accompagnano in un percorso espressivo fatto di immagini evocative, tanto lievi quanto ricche di pathos.

Pochi tratti di pennello sono sufficienti alla Kobayashi per creare dal nulla una storia a fumetti con la freschezza di un bozzetto. Immagini che si muovono sulla carta, quasi incompiute, così essenziali ma al tempo stesso altrettanto funzionali al racconto. Il sapore di una pittura che viene dal passato, dai quadri di Ukio-e, perfettamente coniugata con l'arte della narrazione che tutti i bravi manga-ka dovrebbero possedere. Peccato non aver potuto assistere alla personale dell'autrice svoltasi quest'anno in Giappone, ma grazie alla Chuokoron-Shinsha, che ha voluto celebrare l'evento con questo libro, un pochino di quell'atmosfera fantastica che si crea spontaneamente osservando un suo quadro è arrivata fino ai nostri lidi. Purtroppo la stampa in tiratura limitata, donata a tutti i visitatori della mostra, non accompagna il libro, ma possiamo accontentarci e ammirarla comunque a pagina 7 di questa pubblicazione. **BR**

THE POWERPUFF GIRLS
2000, 113 min, lire 44.900, Warner Home Video

Dolly, Lolly e Molly sono tre gemelle dotate di poteri straordinari. I loro nomi originali sono Blossom, Bubbles e Buttercup, ed è lo sbadato e geniale inventore Utonium che le ha create in laboratorio. Hanno tra i quattro e i cinque anni d'età, sono ufficialmente paladine della giustizia, devono difendere la cittadina di Townsville da super criminali più grandi di loro, ma devono sottostare a tutti gli obblighi che l'infanzia impone loro. Sconfiggono i malvagi, combattono farabutti di ogni risma, catturano i ladruncoli destreggiandosi tra impegni scolastici e faccende domestiche, il tutto, però, prima di andare a nanna. Blossom è sicura e protettiva verso le altre gemelle, vuole imparare il cinese, suonare la chitarra elettrica e aiutare le vecchiette ad attraversare la strada. E' un po' la guida del gruppo, e il suo soffio congelante è capace d'immobilizzare gli avversari. Bubbles è la più sensibile e ingenua, ama giocare con i cuccioli ed è vegetariana. Buttercup è invece tanto viziata quanto sensibile e buona. Quando il sindaco di Townsville contatta le tre gemelline tramite la loro privatissima hotline, i nemici iniziano a tremare. Si tratti del perfido Super Mogio-Gio-Gio, della banda degli scherzi telefonici, o del mostro del laghetto...
Note in Italia come **Superchicche**, Dolly, Lolly e Molly sono protagoniste di una delle più riuscite serie di Cartoon Network. Uscito da pochi mesi, il loro primo DVD ci regala oltre due ore di spassosa animazione, dieci mitici episodi (due dei quali nominati al Premio Emmy) e persino un cartone animato extra in anteprima, intitolato **Ovino va in città**. **MDG**

FAKE,
UN'INDAGINE CONFIDENZIALE
2001, giallo, 59 min, L. 39.900, Yamato Video

Protagonisti della storia sono due poliziotti newyorkesi che approfittano di un periodo di vacanza per recarsi in Inghilterra e alloggiare in un hotel immerso nel verde della campagna. Sfuggiti per qualche giorno alla vita frenetica e ai continui stress derivati dal lavoro che svolgono, pensano di passare una vacanza spensierata, ma un misterioso omicidio li catapulta di colpo nella realtà. Tralasciando la non perfetta qualità tecnica, bisogna anche dire che, per quanto riguarda la storia, molte cose sono state semplificate perché è stato dato per scontato che chi guardava il video conoscesse già il fumetto. Sicuramente bisogna dare merito alla Yamato video per commercializzare questo genere di video che altrimenti andrebbero persi nell'oblio di centinaia di produzioni, però bisogna anche dire che non sempre tali animazioni presentano una buona qualità tecnica. **Fake**, come **Kizuna** o **L'equazione del professore**, sono originariamente serie a fumetti che appartengono al genere degli shonen ai, e come ormai tutti sapete sono molto famosi e apprezzati presso il pubblico femminile, ma nonostante ciò le rispettive versioni animate spesso non sono all'altezza di altre produzioni animate, e rimangono quasi sempre destinate solo al pubblico che già conosce il fumetto. Quindi anche **Fake**, nella versione animata, non si merita purtroppo un giudizio positivo. Solo per gli appassionati del genere. **AP**

MAZINKAISER 1
2001, robot, 25 min,
DVD regione 2 giapponese, ¥ 2.800, Emotion

Mazin Go! Ormai dovreste saperlo, non posso che esaltarmi ogni volta che i miei miti animati vengono riproposti in una nuova versione, e come ho già detto per **Shin Getter VS Neo Getter**, i robot di Nagai non finiranno mai di procurarmi queste emozioni. Come le nuove saghe di Getter, anche **Mazinkaiser** non ha assolutamente deluso le mie aspettative: un bel mecha e character design molto fedeli ai fumetti originali, e animazioni tecnicamente superlative con sequenze davvero mozzafiato. Come non era mai successo nella serie televisiva, il Dottor Hell (o Inferno in Italia) dà ordine al Barone Ashura di lanciare un attacco di massa contro il centro ricerche del dottor Yumi. Mazinger Z, Great Mazinger, Aphrodai A e Boss Borot combattono strenuamente contro mostri meccanici, ma uno di questi riesce a strappare il Pilder dalla testa di

Mazinger Z e un secondo riesce a impadronirsi del robot. Koji risulta disperso, ma i danni agli altri robot sono molto gravi e un secondo attacco di Hell segnerebbe la sconfitta. Ben presto questi timori divengono realtà, e il Barone Ashura si presenta a bordo di Mazinger Z che ora sfoggia un aspetto alquanto grottesco. L'attacco è terribile, dopotutto il Mazinger è molto potente, ma all'improvviso compare dal nulla un terzo ed enorme Mazinger. Il suo nome è Mazinkaiser (è lo stesso Yumi che pronuncia terrorizzato il suo nome), e dopo aver distrutto Mazinger Z attacca anche il centro di ricerche. A bordo c'è Koji Kabuto, che però sembra posseduto da un demone. In soli venticinque minuti nulla ci viene spiegato, ma la curiosità è tale che non vedo l'ora di vedere l'episodio successivo. Il DVD presenta una qualità molto elevata e l'audio è in Dolby Digital, ma sono praticamente assenti extra, tranne una scheda di Mazinger Z con la descrizione delle armi. Bellissimo e assolutamente imperdibile, speriamo che arrivi in fretta anche una versione italiana. **AP**

SUPERDOLL RIKA-CHAN
STEP 1
2001, azione, 50 min, L. 24.900,
Dynamic Italia

Rika Kayama è una dolce ragazzina delle elementari che non sa di essere la principessa

del paese delle bambole. Un giorno, la nonna le dona un braccialetto dicendole che se si fosse trovata in pericolo l'avrebbe aiutata a cavarsela. Non passa molto tempo che la nostra Rika si trova veramente in pericolo: infatti, il perfido Scarecrow vuole rapirla. Non appena la ragazzina si trova in difficoltà appare dal nulla Rika-Chan, uno dei Doll Knights posti a difesa della principessa. Rika-chan è in realtà una bambola manovrata dalla nonna di Rika che sa quando la nipotina si trova in pericolo grazie al braccialetto che ha regalato alla nipote (calling ring). In attesa della messa in onda in TV (su Rai 2), la Dynamic ci propone in videocassetta questa serie destinata a un pubblico di ragazzine, dal character design davvero grazioso e tecnicamente ben realizzata. La storia è molto semplice, e non si discosta molto da serie quali **Sailor Moon** o **Wedding Peach**, in cui ogni episodio è strutturato sempre nello stesso modo. Una curiosità: Rika-Chan è la bambola giocattolo più famosa in Giappone (paragonabile alla nostra Barbie),

e con l'uscita di questa serie alla Takara, una delle ditte produttrici di giocattoli più famose in Giappone, hanno voluto affiancare alla normale produzione della bambola Rika, una sua versione più moderna, senza però riscuotere più di tanto successo. Una serie molto carina, ma adatta soprattutto a un pubblico molto giovane. **AP**

CYBORG 009 - LA LEGGENDA DELLA SUPERGALASSIA

1980, fantascienza, 130 min, L. 39.900, Yamato Video

Finalmente anche in Italia il bellissimo film dei guerrieri cyborg! Ci sono voluti ventidue anni di attesa, ma sono davvero felice di averlo fra I mani. I nove cyborg costruiti dal professor Gilmour sono tornati alle loro vite normali dopo aver salvato la Terra, ma la pace è ancora in pericolo: questa volta la minaccia arriva dallo spazio, e più precisamente dal malvagio Imperatore Zore che sta seminando morte e distruzione nell'intera galassia e vuole impadronirsi dell'energia che ha dato origine all'universo. I nove cyborg non possono tirarsi indietro di fronte alla nuova minaccia, e saliti a bordo della nave spaziale del pianeta Commander, sfuggita per miracolo agli assalti delle truppe di Zore, si dirigono verso il pianeta fortezza in cui risiede il malvagio sovrano. Durante il lungo viaggio, Joe e gli altri vengono anche in contatto con un'altra civiltà che ha subito gli attacchi di Zore, e i motivi per distruggerlo definitivamente aumentano sempre di più man mano che il viaggio prosegue. Un bel colossal animato che appartiene al genere più classico della fantascienza, e nonostante l'anno in cui è stato prodotto vanta una realizzazione molto buona, sia dal punto di vista delle animazioni sia degli effetti speciali. La storia è ben strutturata, anche se in molti punti procede con lentezza e presenta alcune sequenze molto lunghe per situazioni che potevano durare almeno la metà del tempo. Buone le musiche e molto evocative le canzoni, soprattutto quella della sigla finale. L'edizione italiana è ben curata e sono stati utilizzati molti doppiatori della vecchia guardia che danno un po' più di spessore ai personaggi. Un bel film, forse un po' lento, ma sicuramente godibile da parte dei fan vecchi e nuovi dell'animazione giapponese. **AP**

L'IRRESPONSABILE CAPITANO TYLOR – 1

1993, commedia/FS, 100 min., L. 32.000, Yamato

Quando non si sa fare nulla di preciso, si ha lo stomaco vuoto e non si ha un tetto sotto cui dormire, uno dei sistemi migliori per risolvere la propria situazione è sicuramente quello di arruolarsi.

Questo è il ragionamento che fa il ventenne Justy Ueki Tylor, e così dà il via alla più improbabile e involontaria scalata di carriera che si sia mai vista al mondo. Involontaria perché tutte le 'irresponsabili' decisioni prese nel corso delle sue avventure sono del tutto opinabili e, soprattutto, supportate da una faccia tosta e da una fortuna surreale.

Divertente commedia fantascientifica, questa serie che ha avuto grande successo negli Stati Uniti è una miscela di molti generi affini, e cita volutamente (ma senza scadere nell'ovvio) molte altre produzioni: ci si possono ritrovare elementi di *Dirty Pair*, *Yamato*, *City Hunter* e così via, ma la cosa divertente è proprio vedere come un perfetto inetto riesca, dal nulla, a diventare prima capitano di una corazzata stellare, e poi ammiraglio. All'inizio la vicenda ci mette un po' a ingranare, a causa di un episodio di presentazione un po' lento, in cui però si delineano le due atmosfere parallele che caratterizzano la serie: quella in cui vive Tylor, un mondo tutto suo fatto di speranza nelle future soddisfazioni e ottusaggine nei confronti di tutto ciò che non lo riguarda in prima persona, e quello dell'Impero Largon, in cui si consuma una tragica vicenda di lotta per il potere sullo sfondo della guerra con la federazione dei Pianeti Uniti.

Poco alla volta il ritmo inizia a incalzare, e allora si inizia a entrare nel gioco: l'inettitudine e la sconsideratezza di Tylor generano diverse situazioni per cui tutto ciò che fa sembra dettato da una mente lucida e calcolatrice, e sia alieni che terrestri restano sconvolti da ciò. L'unico che non se ne accorge è proprio il protagonista. Un personaggio studiato bene, che merita di essere seguito. **AB**

BENTEN & CO

Secondo l'idea scintoista, in Giappone abbiamo ottantamila dei, ovvero *kami*, che non sono esattamente divinità, ma comunque entità superiori agli esseri umani. Si tratta di divinità popolari di vari tipi, e le più conosciute in Italia sono probabilmente le sette della Fortuna (ricordate **Lamù**, vero? Ndr). Un proverbio giapponese dice: "La felicità bussa alla porta di chi sorride". Una volta si riteneva che le divinità della fortuna arrivassero dal mare a portare la felicità, e pare che questa credenza sia nata dalle popolazioni che risiedevano sulle isole. In effetti, anche oggi esistono in Giappone molti riti tradizionali che servono a richiamare la felicità 'da fuori'. Infatti, tutte e sette le Divinità della Fortuna (Ebisu, Daikoku, Benten, Bishamon, Hotei, Fukurokuju e Jurojin) sono nate in India, in Cina e nel mare che circonda il Giappone. Si dice che giunsero molto tempo fa e si unirono alla civiltà e alle altre divinità giapponesi variando alcune loro caratteristiche, e che furono riconosciute come le sette Divinità della Fortuna nel Periodo Muromachi. C'è anche chi ritiene che proprio loro siano responsabili della miracolosa ripresa del Giappone dopo l'ultima guerra. Ma vediamo le tre principali divinità di questo gruppo, Ebisu, Daikoku e Benten.

Ebisu porta un abbigliamento da caccia e un *eboshi* (un tipo di cappello) del Periodo Heian, un palo sulla spalla e un'orata in mano.
La sua espressione è sempre sorridente, e dato il suo aspetto così simpatico e piacevole è possibile trovarne rappresentazioni (statuette o simili) in luoghi come case, negozi o uffici. In generale è considerata una divinità che fa guadagnare denaro, quindi col tempo è diventato una specie di patrono degli affari e del commercio, ma la sua nascita è piuttosto complicata. Come si diceva poco fa, in Giappone si immaginava che la felicità arrivasse da fuori, soprattutto dal mare, e infatti la parola *ebisu* indica un essere che è venuto da un altro paese, o addirittura da un altro mondo. Un tempo i pescatori pensavano che il mare fosse qualcosa di completamente separato dal nostro mondo, per cui consideravano gli oggetti e gli esseri viventi che arrivavano a riva portati dalla corrente come qualcosa di divino. Per questo chiamavano *ebisu* con rispetto i grandi animali marini come le balene, gli squali, i delfini e così via, ma anche le pietre del mare, gli oggetti alla deriva, e perfino i cadaveri che talvolta affioravano vicino alla costa. Secondo la gente di allora, tutte queste cose erano capaci di rendere sicuro un viaggio sul mare, di consentire una pesca abbondante e di portare felicità in generale. Allo stesso tempo l'*ebisu* era anche un protettore dei marinai, così nelle epoche successive divenne protettore dei trasporti marittimi, finché alla fine si trasformò in una divinità protettrice del commercio.

La sede principale, se così vogliamo dire, di questa divinità è il tempio scintoista della città di Nishinomiya della prefettura di Hyogo. In questa zona lo chiamano simpaticamente Ebessan, contrazione di Ebisu san. Ogni anno qui si tiene una grande festa della durata di dieci giorni che inizia il 10 gennaio. Durante la festa, il tempio si riempie letteralmente di gente, soprattutto di quelli che lavorano nel commercio, che vi si recano per comprare un ramo di bambù con ornamenti che rappresentano la ricchezza. Le venditrici sono ragazze scelte tramite un concorso, vengono chiamate *fuku musume* (ragazze della felicità), e di solito sono tutte belle signorine. La gente compra questi rami per ottenere fortune durante il nuovo anno, ma intanto anche il tempio guadagna: come dire che, prima di tutto, il buon Ebisu pensa al suo tempio.

Daikoku è una divinità nata in India ma cresciuta in Giappone. Nella lingua giapponese la parola *daikoku* è piuttosto usata. Per esempio, la colonna più grossa e importante nella casa si chiama *daikoku bashira* (colonna di *daikoku*), e a volte si usa per indicare la persona più importante di una famiglia, o il capofamiglia stesso. Questo ci dimostra quanto sia popolare questa divinità nella vita quotidiana di ogni giapponese. Daikoku porta un abbigliamento da caccia e un copricapo, con la mano destra impugna un martello (simbolo della sua capacità divina di originare ricchezze) e sulla spalla sinistra porta un sacchetto pieno di felicità infinita (fra cui cibo, tesori, e così via), mentre sotto i suoi piedi si trovano sacchi di paglia che contengono riso (chiamati *tawara*). Questi sacchi di riso servono a ricordare che Daikoku è anche il protettore della cucina, del cibo e dell'agricoltura. Come si diceva, Daikoku è una divinità straniera, ma prima di giungere in Giappone era piuttosto spaventoso. Le sue origini derivano da una divinità popolare indiana molto antica, che successivamente divenne parte del pantheon buddista. Solitamente era rappresentato con statue di colore blu scuro con espressioni atroci, e nelle due versioni 'una faccia-otto braccia' o 'tre facce-sei braccia'. In quel periodo era il protettore dei templi e delle battaglie.
Quando in seguito arrivò in Cina, il suo altare fu posto nella cucina dei templi, e così Daikoku divenne il protettore del cibo e, di conseguenza, della prosperità del tempio. Il Daikoku giapponese come lo conosciamo noi oggi si è evidentemente evoluto da questa tendenza cinese. Nel Periodo Heian, Daikoku arrivò in Giappone portato dal monaco Saicho* a Kyoto, che secondo la tradizione cinese pose Daikoku nella cucina del suo tempio presso il monte Hiei, dove fondò una nuova scuola buddista chiamata Tendai. Insieme alla diffusione di questa scuola anche Daikoku iniziò ad avere la sua notorietà come protettore della cucina, del cibo e della prosperità.

Benten è famosa in quanto rappresenta uno dei personaggi principali di **Lamù**, ma il suo

nome ufficiale è **Benzaiten**. E' portatrice di ricchezza, e soprattutto è una delle più belle divinità giapponesi, tanto che esiste anche un antico racconto in cui un monaco si innamora di lei. Ve la racconto brevemente.

Nel Periodo Edo un monaco del tempio Hase di Washu si innamorò disperatamente di una statua di Benten. La dea, impietosita dall'uomo che stava letteralmente perdendo la ragione, gli apparve promettendogli di fare l'amore con lui, a patto che non ne parlasse con nessuno. Ma il monaco, che aveva perso la testa per la felicità, raccontò tutto agli altri monaci, offendendo Benten. La dea si manifestò di nuovo, rovesciò dell'acqua e sparì. Dopo pochissimo tempo, il monaco morì misteriosamente.

Il motivo della sua popolarità è proprio la sua bellezza, oltre al fatto di essere la maggiore portatrice di ricchezza rispetto alle altre sei divinità della fortuna. In molti manga la si ritrova proprio come incarnazione di bellezza. La sua origine è una dea del fiume della mitologia indiana. Visto che il suono di un fiume che scorre è paragonabile a una melodia, è divenuta ben presto anche una divinità della musica, ed è per questo che la sua raffigurazione più diffusa porta nella mano sinistra una *biwa*** che suona con la mano destra. Ma la musica è collegata alle parole, e così iniziò a essere considerata anche una divinità della lingua. Successivamente, visto che è attraverso la lingua che si trasmette la saggezza, e che chi è saggio sa come ottenere fortune, la gente cominciò a pensare che Benten fosse capace anche di richiamare la ricchezza. Un'associazione di idee dopo l'altra, a catena, e piuttosto forzata, grazie alla quale gli uomini hanno guadagnato una nuova protettrice...

A Kamakura, in Giappone, c'è un tempio chiamato Zeniarai Benten (*zeniarai* significa 'lavare i soldi'). Nel territorio su cui sorge questo tempio si trova una grotta che custodisce una fontana: credenza vuole che chi va a lavare i soldi in quell'acqua presto ne guadagnerà di nuovi. Qualcuno vuole provarci?

Vediamo ora in breve anche gli altri quattro dei.

Hotei era un monaco zen dell'antica Cina che non aveva nessun desiderio, ma aveva un cuore puro. Era grasso, con una pancia enorme scoperta, e vagabondava mendicando e portando con sé un sacco. La gente di allora lo rispettava come la reincarnazione di *Miroku****, e il suo aspetto simpatico ispirò migliaia e migliaia di dipinti e sculture. Anche nel giardino di casa mia, in Giappone, c'è una statua di Hotei in pietra.

Bishamon Ten è invece un feroce guerriero. E' uno dei protettori del buddismo e della ricchezza, e rappresenta il coraggio e la battaglia, per cui la sua statua porta un'armatura e in mano stringe una picca o un bastone. Si chiama anche **Kubera**, e nella mitologia indiana è una divinità della ricchezza.

Fukurokuju è una divinità del taoismo cinese che presiede alla longevità umana. Si presenta come un vecchio di statura bassa ma con una testa stranamente lunga e la barba. Porta un bastone a cui sono legati i documenti arrotolati, e spesso porta con sé alcune gru. In Cina è considerato la reincarnazione della stella polare del sud.

Jurojin visse dal 1086 al 1093, ed era il fondatore del taoismo. Dicono che anche lui avesse una testa particolarmente oblunga, e portava sempre con sé un bastone, un ventaglio e dei daini. Dato che oltre a questi particolari è il protettore della vita umana, si dice che condivida lo stesso corpo con Fukurokuju.

Mescolando varie religioni, i giapponesi hanno dato origine a questo gruppo di dei che pare ci porti un sacco di fortuna e ricchezze. Anche oggi è rimasta una tradizione particolarmente buffa legata a loro: si dice che se si fa un bel sogno nella notte del 2 gennaio, si potrà trascorrere un anno felice. Per questo molti giapponesi cercano di fare a tutti i costi dei bei sogni quella notte. Come? Oh, non preoccupatevi, siamo molto ben organizzati: basta usare il talismano su cui è disegnata *Takarabune*, la nave piena di tesori su cui navigano le sette divinità della fortuna. Perché non lo provate anche voi?

Keiko Ichiguchi

Note

* (767 - 822) – Nell'anno 804 si recò a To, in Cina, a studiare. Dopo essere tornato in Giappone fondò la scuola Tendai e si impegnò a diffonderla.

** Strumento musicale orientale a corda a forma di pera.

*** Divinità del buddismo che arriverà in questo mondo fra 5.670.000.000 anni per salvare tutti gli esseri viventi.

Top of the Web

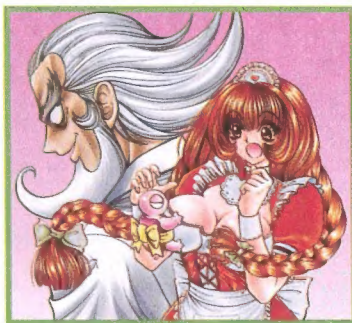
Una nuova entrata (**manga.it**) e tantissimi nuovi voti per **jump.to/shoujomanga**, che si conferma in prima posizione. Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e diteci quello che preferite inviando una mail a **info@kappanet.it**. Ma se volete segnalarci nuove url da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, magari allegando un breve articolo di presentazione che spieghi un po' la mappa del sito e i suoi obiettivi. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 **http://jump.to/shoujomanga**
2 **http://guide.supereva.it/anime_e_manga/**
3 **www.comicsplanet.com**
4 **http://digilander.iol.it/yukito**
5 **http://www.wangazine.it**
6 **www.stanza101.com**
7 **http://www.mangaworld.it**
8 **http://flowerhentai.supereva.it**
9 **www.manga.it**
10 **www.starcomics.com**

Ed ecco a voi in ordine sparso altri siti nuovi di zecca, da votare perché possano entrare nella top ten di Kappa!

http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/bmaxi
http://digilander.iol.it/mangamvp
www.drivemagazine.net
http://www.mangaitalia.it/community/sindis/mazworld.htm
http://www.portalemanga.supereva.it
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://jlesson.cjb.net
http://www.tiphares.it
http://panchi.da.ru
http://members.xoom.it/encirobot/index.html
http://ccsitalian.cjb.net
http://web.tiscalinet.it/trigunvash
http://katyproject.supereva.it
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://www.rorschachonline.it
web.tiscali.it/trigunvash
http://www.akadot.com/
http://www.anipike.com/
http://www.mangaart.com/
http://guide.supereva.it/anime_e_manga/
http://jameswong.com/ykproject/core.html
http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm

E se volete un sito commerciale, con le novità Kappa Edizioni, visitate...
www.hunter.it

Cetrioli asburgici a tutti quanti! Come vanno le trippe, nel dopo-bagordi-natal-capodan-epifanizi? A vedervi così, mi sembrate tanti maghi pancioni. Sì, ok, mi avete beccato. Era solo un sistema per introdurvi la prima *kappata* di questo mese, ovvero il fatto che quegli yattasconvolti della Tatsunoko – in vena di grandi ritorni al passato – hanno deciso di far conoscere anche ai pargoletti nipponici il personaggionzo semi-sitato qui sopra, che ebbe tanto successo in Giappone dal 1969 al 1970. Ma dato che il **Mago Pancione Etcì** è un barbonazzo dal ventre sporgente, gli autori hanno pensato bene di trasferire il *titolo di titolare del titolo* (le ripetizioni sono volutamente volute) a sua figlia Akubi, in modo da 'catturare' il pubblico più giovane con un personaggino meno grottesco. Ah, cosa non si fa per due spettatori in più. Be', se fossi stato nei produttori, avrei sfruttato ancora di più la particolarità di questa famiglia di genii: se il padre esce dalla bottiglia richiamato da uno starnuto, la figlia da un singhiozzo e la madre da uno sbadiglio, si potevano tranquillamente introdurre anche uno zio e un nonno, usando un altro paio di sonore emissioni d'aria del corpo umano, una dall'alto, e una dal basso. Ok, fine della trivialità, passiamo alla scurrilità. Per far felici i fan di Sanae Miyau e Hideki Nonomura, vi informo che lo scorso dicembre è uscito (ovviamente in lingua giapponese) il primo DVD contenente la versione animata di **Tieni duro, Marin!** per la modica cifra di 5.800 yen. Dico 'il primo' perché si tratta di una serie, realizzata da quei porcellozzi della Pink Pineapple, a cui fanno seguito altri produttori un tantinello maniaci che hanno deciso di realizzare una loro particolare versione delle

fantomatiche Real Doll, ma con sembianze manga: e, anche in questo caso, Marin è stata la prima a essere opzionata per l'operazione. A grandezza naturale, in morbidissimo lattice e con uno scheletro in acciaio completamente snodabile, la 'vostra' Marin sarà disponibile per essere vestita con un ampio guardaroba (proprio come nel fumetto), e soprattutto potrete sbizzarrirvi a fotografarla in tutte le posizioni che desiderate. E, *temo*, non solo quello. Non ho la minima idea di quanto costi e non lo voglio neanche sapere, quindi non chiedete ulteriori informazioni a me, che sono candido e puro come un giglio. Per raffreddare i bollenti spiriti, facciamo un tuffo in acqua, dove incontriamo un'interessante novità. **Byo Byo** è un manga iniziato da poco su "Morning" che – a prima vista – si vorrebbe inserire nella corrente iniziata qualche anno fa dal mangasauro **Gon**. I personaggi sono tutti animali acquatici, come pesci, cefalopodi, crostacei e molluschi di ogni genere e forma, e vivono le loro avventure nel più asso-

newsLetter

L'Anno di Hideaki

Dopo aver passato gli ultimi anni a lavorare nel cinema dal vivo, e dopo la discussa 'cacciata' dalla regia della serie TV **Le situazioni di Lui e Lei**, Hideaki Anno, il noto creatore di **Evangelion**, sta per tornare a lavorare in animazione. Questa volta, però, non si parla di cose rivoluzionarie. La più grande catena giapponese di negozi di anime e manga, Animate, ha deciso di seguire l'esempio tracciato da serie come **Di-gi-Charat** facendo realizzare un'animazione (solo un cortometraggio, per ora) della sua mascotte, **Anime Tencho** (il gestore del negozio di anime) già diventato un manga grazie Kazuhiko "Samurai Spirits" Shimamoto, e per far questo ha pensato bene di rivolgersi allo studio Gainax. Così, a supervisionare il progetto ci sarà Anno, mentre lo storyboard e la direzione delle animazioni saranno di Hiroyuki "FLCL" Ishi. Lo short **Anime Tencho** sarà usato come apertura della prossima Animate Expo 2002, convention sponsorizzata dalla catena e, se avrà successo, potrà diventare una serie OAV o, addirittura, una serie TV.

Gainax con una X in più

E' in vendita dal Gainax Shop il calendario dello studio per il 2002 per PC. Il calendario, disponibile a partire da questa edizione del Comiket per 3.000 yen, è traboccante di 'fan service' che ritraggono le girls delle opere Gainax (soprattutto **Evangelion**, ovviamente) in atteggiamenti sexy. Potete richiederlo in rete presso http://www.gainax.co.jp

Inu Yasha su Playstation e al cinema

E' uscito per Bandai un nuovo RPG per Playstation dedicato a **Inu Yasha**. Il gioco è ovviamente basato sull'omonimo manga di Rumiko Takahashi e ne segue piuttosto fedel-

mente la trama. Il giocatore impersona il mezzo demone protagonista nella sua missione di ricerca dei pezzi della Sfera dei Quattro Spiriti nel Periodo Sengoku (1534-1615). Il gioco incorpora scene della serie animata e anche alcuni spezzoni realizzati apposta per questa versione ludica. Il prezzo è di 5.800 Yen. Nel frattempo, la Sunrise ha lanciato al cinema il lungometraggio cinematografico **Inu Yasha - Toki o Koeru Omoi**, uscito nelle sale giapponesi lo scorso 15 dicembre. Chi non può recarsi in Giappone per l'evento, può almeno consolarsi con il trailer all'indirizzo http://www.nifty.ne.jp/rstation/sunrise/yasya/yasya_sm/yasya_sm.htm

Mononoke con tre lingue

A dispetto delle contraddittorie notizie degli ultimi mesi, la Buena Vista Home Entertainment ha comunicato che lancerà in DVD **Princess Mononoke** a febbraio, e comprenderà, oltre all'audio in italiano e inglese, anche la traccia originale in Giapponese e contenuti speciali inediti. Inoltre la BVI conferma di avere intenzione di pubblicare gli altri titoli di Hayao Miyazaki di cui detiene già i diritti sia in VHS sia in DVD nel biennio 2002/2003. Prepariamoci quindi ad avere finalmente in Italiano **Kiki's Delivery Service**, **Laputa**, **Nausicaä**, **Totoro**, **Ponpoko**, **Porco Rosso**, **Mimi o Sumaseba** e **Omohide Poroporo**.

L'ultimo salto di Nakano

Praticamente tutti coloro che sono appassionati di fumetto nipponico conoscono la storica

luto silenzio, tranne qualche piccola didascalia che appare di tanto in tanto. Ora, a parte l'effettiva carineria della serie, c'è da chiedersi se l'idea del fumetto muto sia stata una decisione presa in partenza, o una semplice scelta di realismo... Avete mai provato a parlare sott'acqua? Sperando che abbia successo, vi comunico che invece si è purtroppo concluso **Love Hina** su "Shonen Magazine" 48, a occhio e croce perché l'autore non sapeva più cosa far capitare all'interno di quelle movimentate terme giapponesi, che stavano iniziando a sembrare la casa del Grande Fratello nell'ultima settimana di trasmissione.

E ora un po' di facezie. Per **Veramente Gaùrro**, continuo a mostrarvi come i divi Hollywoodiani – non visti dal pubblico occidentale – se ne vanno sovente in Giappone a fare il loro numero negli spot pubblicitari. Questo mese, eccovi un Bruce Willis in versione 'James Benz, Agente ZeroZeroOttani'. Ma che figura ci fa coi suoi fan, se lo vedono ridotto così?! Per **Otaku 100%** vi presento invece due misteriose donzelle che non vogliono far conoscere la loro identità (suvvia, un po' di coraggio, gente!) che interpretano il **Cavaliere Nero** e **Jean Valois** da **Il Tulipano Nero**. Anche se siete in due, vi sgancio solo un 100%, poiché per la vostra timidezza ho dovuto dimezzare il voto singolo. Forza, e che sarà mai? Sono solo costumi! Senza molti costumi, invece, è la **Miss Kappa** del mese, ovvero una nota *ghost sweeper*. Così, a occhio e croce, non credo che i fantasmi siano poi tanto tristi di essere 'scopati' via da lei...

Il vostro pulitissimo Kappa

Otaku 100%

rivista "Shonen Jump" dell'editrice giapponese Shueisha, che ha ospitato sulle sue pagine moltissimi capolavori dell'arte manga e ha dato vita a un vero e proprio filone di successi che riproponevano in maniere differenti la filosofia alla base della rivista (il cosiddetto *jumpismo*). L'uomo che nel 1968 creò questo enorme successo editoriale, **Tadasu Nakano**, è mancato lo scorso 24 novembre all'età di 75 anni. A lui, editore capo di Shueisha, si devono successi come quelli di Akira Toriyama (**Dragon Ball**), Nobuhiro Watsuki (**Kenshin Samurai Vagabondo**), Tsukasa Hojo (**City Hunter** e **Cat's Eye**). ADAM e i Kappa boys desiderano ricordarlo con gratitudine e affetto.

Dea in arrivo!

Mentre la pellicola sta uscendo nelle sale americane, AIC ha aperto il sito ufficiale in inglese del recente lungometraggio di **Oh, mia Dea!**, che contiene informazioni su storia, caratterizzazione dei personaggi, notizie sullo staff e una quantità non indifferente di immagini. Completa il tutto anche la possibilità di scaricare il trailer nipponico del film. Il sito si trova all'indirizzo http://www.aicanime.com/amg/index.html

Miyazaki = cultura

Mentre **Sen to Chihiro no Kamikakushi** continua a veleggiare al terzo posto del box-office nipponico (dopo oltre sei mesi dal lancio!), il suo regista, Hayao Miyazaki, ha ottenuto un nuovo premio. Lo scorso 7 dicembre, il maestro ha ricevuto il trofeo del 49° Premio Culturale Kikuchi, assegnatogli proprio per il lavoro svolto con il suo ultimo lungometraggio.

Astroboy vive!

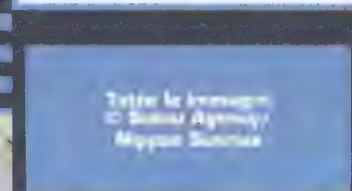
Ecco alcune notizie sul progetto della Sony per un remake di **Tetsuwan Atom**, il famoso robottino nato dalla matita di Osamu Tezuka nonché primo cartone animato giapponese moderno. Innanzi tutto la prima, più importante: sembra che sia stata messa da parte l'idea di farne un film dal vivo e gli attuali indirizzi sarebbero maggiormente orientati verso una pellicola completamente in computer graphic 3D. Per questo, allo staff che sta studiando il progetto si è aggiunto di recente Eric Leighton, già co-regista di **Dinosauri** della Disney. La sceneggiatura sarà curata da Todd Alcott (**AntZ**) e Ken Kaufman (**Space Cowboys**), basandosi il più possibile sul fumetto originale di Tezuka, mentre gli effetti speciali del film saranno curati dalla Sony Imageworks, attualmente al lavoro su alcune prove di grafica per il film. Il via definitivo al progetto ormai non dovrebbe più tardare e come data di uscita sembra che sia auspicabile il 2004.

Tre Lupin III

Il prossimo anno uscirà in Giappone un nuovo OAV di **Lupin III**, intitolato **Ikiteita Majutsushi**. Si tratterebbe di un episodio per il trentennale della prima serie, e a essa dovrebbe ispirarsi. L'edizione avrà la particolarità di avere tre finali differenti e una particolare incisione della traccia audio che permetterà di escludere la voce di uno solo dei personaggi. Accompagnano il DVD, nella stessa confezione, anche il CD della colonna sonora e un CD-rom contenente i dati della serie.

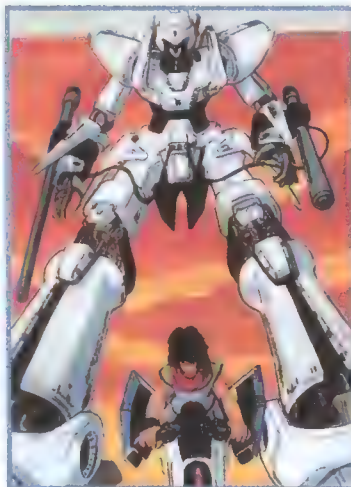
missKappa

In collaborazione con
A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

a volte ritornano
SPECIAL
10
di Simona Stanzani
HEAVY METAL
L-GAIM

Metallo pesante dagli Anni Ottanta

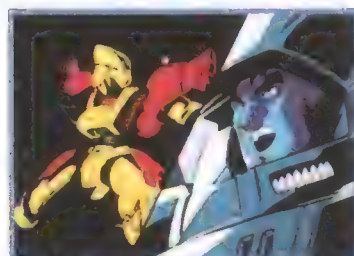
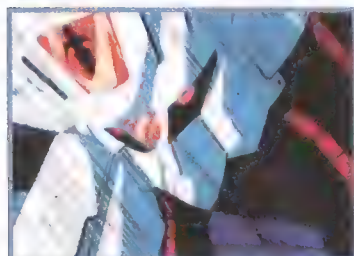
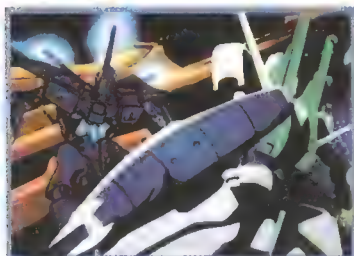
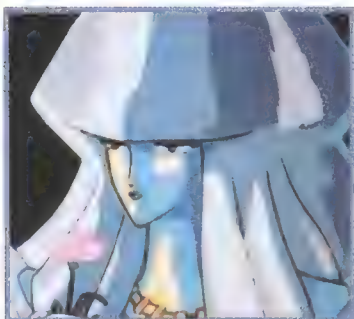
Nessuna evidente attinenza con l'hard rock: Heavy Metal è la denominazione dei mobile-suit che appaiono in questa fortunata serie televisiva di 52 episodi, andata in onda (purtroppo) solo in Giappone dal 4 febbraio 1984 al 23 febbraio 1985.

Heavy Metal L-Gaim è nato in quei felici anni che videro apparire finalmente un'ondata innovativa nel campo della fantascienza animata: diretto discendente di **Gundam** (nato però nel '79) per quanto riguarda i mezzi da combattimento e la particolarità dei personaggi nemici. Altro fatto importante, che distacca **Heavy Metal L-Gaim** e altri pochissimi colleghi dalla produzione giapponese del periodo, è la completa estraneità del nostro pianeta a tutta la vicenda: infatti siamo nel 3980 a Pentagona, sistema composto da cinque pianeti, decisamente lontani dal sistema solare. Questa serie è stata definita dagli operatori del settore *seishun drama*, una specie di romanzo sulla giovinezza, perché un altro fattore incisivo che ne ha suscitato la popolarità è la gamma di rapporti umani e di sentimenti che rappresenta: oltre ai personaggi base delle produzioni giapponesi (l'eroe, l'amico buffo, la ragazza, il piccoletto), **Heavy Metal L-Gaim** presenta una serie di 'outsider' e particolarità che hanno attratto l'attenzione del pubblico con le situazioni che scaturivano dai rapporti tra l'uno e l'altro. Inoltre, *seishun drama* perché condito sapientemente con scene un po' osé (che vanno ben oltre la celebre doccia di Lynn Minmei in *Macross*), litigi e altre gag che ricordano le *situation comedy* americane. Inoltre, dal punto di vista del look, si nota un'innovazione quasi new-wave sia per quanto riguarda i mezzi da combattimento, sia per gli abiti dei personaggi, che sicuramente avranno sorpreso i giapponesi a suo tempo. Innovazione che si è potuta rivedere soltanto nel 1987 con l'avvento del 'very fashionable' *Chojukishin Dancougar* (vedi **Kappa Magazine** 19), con i suoi personaggi alquanto anticonformisti ma molto alla moda. I vestiti degli abitanti di Pentagona non saranno firmati, però sono decisamente originali.

Per quanto riguarda invece i tratti somatici in particolare, lo stile grafico non era del tutto alieno allo spettatore dell'epoca, perché il direttore dell'animazione Tomonori Kogawa aveva già lavorato come character designer (disegnatore dei personaggi) nella serie Tatsunoko *Southern Cross* (1984, arrivata in Italia macellata dagli americani e impastata nella 'trilogia' *Robotech*) e in altre come *Dunbine* (1983), predecessore di **L-Gaim** e ospite di un'altra fatina come Lilith.

Da questa serie sono stati tratti anche tre OAV: *Pentagona Window*, *Farewell My Lovely* e *Full Metal Soldier*.

Story digest

I cinque pianeti di Pentagona sono: Gastogal (il più grande, dove risiede l'Imperatrice di Pentagona Oldona Poseidal), Trydetoal, il selvaggio Koam, Mizun e Fa. Tra Fa e Gastogal, nell'orbita di quest'ultimo, vi sono due cinte di asteroidi nelle quali trovano sede alcuni pianeti artificiali mobili indipendenti dall'Impero. **Oldona Poseidal** ha unificato Pentagona con la forza, sopraffacendo le varie famiglie reali di ogni singolo pianeta, e ora continua a combattere contro i vari eserciti rivoluzionari. Dalle sperdute campagne di Koam due giovani si dirigono verso la città per tentare di entrare nell'esercito regolare in cerca di gloria. Il più entusiasta è il biondo buontempone **Kyao Mirawu**, un teddy-boy spaziale (?!) che ha trascinato nell'impresa il più restio e pacato **Daba Mylord**, che a sua insaputa diventerà presto l'eroe della storia. Durante il tragitto vengono fermati da una ragazza inseguita da una banda di predoni. Senza farselo dire due volte Daba li spinge alla ritirata col suo Heavy Metal. Cercando di soccorrere un nemico in fin di vita, egli gli promette che esaudirà il suo ultimo desiderio e s'impegna a consegnare una carta di credito che questi gli porge. Così i due si ritrovano sulla strada di Priamo, capitale di Koam, in compagnia della soccorsa e carina **Phannelia Amu**, ex membro della banda che la inseguiva, per consegnare la misteriosa carta a un certo **Amandara Kamandara**. In città il nostro eroe libera **Lylith Pho**, una gra-

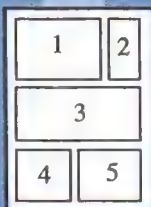
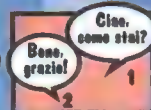
ziosa fatina alata, dalle grinfie di un avaro negoziante. Tornati al loro accampamento, hanno uno spiacevole incontro con un bellimbusto che si è mangiato tutta la zuppa che Amu aveva preparato: è un vero sbruffone e si presenta come **Ghabrett Gabriel**, desideroso di entrare nelle forze armate di Poseidal, che sfida L-Gaim a un duello con il suo HM Aron, ma viene sconfitto. I nostri tre amici (e mezzo) giungono alla villa di Amandara, detto il Mercante di Morte in quanto venditore di armi, ma non trovandolo Daba decide di cercarlo su Mizun, in territorio di guerra. Non disponendo di un'astronave decide di rubarla, e mentre Gabriel si presenta al comandante della base di Koam con una raccomandazione di Amandara (ottenuta in cambio della promessa di riportargli la famigerata carta) ed entra a far parte dell'esercito, Daba e i suoi riescono a sottrarre la nave e tenere in ostaggio gli ufficiali dell'equipaggio. Nonostante gli sforzi di Gabriel, riescono ad atterrare su Mizun con l'aiuto dell'ufficiale **Go Ha Leccee**, membro dei Tredici, massimo organo dell'esercito di Poseidal, che viene conquistata dalla gentilezza di Daba. Sul pianeta continua lo scontro, ma l'esercito ribelle giunge in loro aiuto disperdendo il nemico. Il leader, **Stella Coban**, collabora inoltre al reperimento di Amandara. Trovato il Mercante di Morte, Daba consegna la carta, e quando questi gli offre una ricompensa, gli piazza un delizioso diretto tra i denti: "Questo è per tutte le persone che sono morte!" gli dice andandosene. Frattanto Leccee, rilasciata, viene sospettata di favoreggiamento nei confronti del nemico e deve sopportare le insinuazioni di Gabriel. In città Daba ingaggia battaglia con Gabriel, ma questa volta è proprio Leccee a mettergli i bastoni tra le ruote, stanca di sopportare i soprusi di un 'novellino'. Mentre amici e nemici si scannano, Amandara osserva divertito da lontano. Leccee chiede di restare con i suoi ex-nemici, ma il solito Kyao non si fida e Amu, gelosa di Daba, non ne vuole nemmeno sentir parlare. I giapponesi dicono "Kami wa onna no inochi" (i capelli sono la vita di una donna), e seguendo questo adagio popolare dei propri autori, Leccee si priva delle sue splendide chiome fulve con un colpo di pugnale per dimostrare la sua sincerità a Daba, che accetta il suo gesto estremo e la accoglie nel gruppo. Ora Daba, in debito con Stella, accetta di andare in missione nello spazio per suo conto e si scontra per la prima volta con la temibile **Ney Moh Han**, affascinante membro dei Tredici nonché superiore di Gabriel. Protetti dalla cinta di asteroidi riescono a rientrare incolumi dalla missione ma Daba, passando accanto a Eip, l'ammiraglia della flotta, intravede Poseidal e viene colto da un irrefrenabile desiderio di vendetta. Nonostante le obiezioni di Stella, i cinque ripartono subito all'attacco dell'ammiraglia: Daba vuole lo scontro frontale, ma invece di trovarsi faccia a faccia con Poseidal, non affronta che una sua proiezione olografica. L'imperatrice gli parla della sua origine divina e afferma che il suo dominio su Pentagona è volto a portare pace e unità in un mondo prima diviso da lotte di potere tra famiglie reali. "Tu hai ucciso i miei genitori e distrutto il clan Yarman! Muori!", grida l'ingenuo Daba affondando la sua spada laser nel vuoto. Lo stupore è generale: come può il figlio di un contadino di Koam essere discendente del clan che ha governato il pianeta prima di essere sconfitto da Poseidal? Ma la battaglia infuria ed è ora di levare le tende. Su Mizun li attendono le truppe di terra, e durante il conflitto Stella rimane ucciso. Ormai Daba decide il proprio destino: svela a tutti di essere in realtà **Camon Mylord**, ultimo discendente della famiglia che ha sempre regnato su Koam, affidato dai genitori in fuga al padre adottivo. A questo punto i ribelli sono tutti d'accordo nell'eleggerlo loro leader e il gruppo parte per lo spazio alla ricerca di nuove alleanze per fronteggiare Poseidal. Ma il nostro eroe ha anche un altro obiettivo: ritrovare **Quasan Olivie**, sua sorella adottiva. Leccee e Amu da tempo si contendono Daba (beato tra le donne) e non passa giorno che non litighino. Leccee coglie la palla al balzo quando si tratta di partire, e convince Amu a restare su Mizun con lei per riunire l'esercito e trovare altri adepti mentre Daba e Kyao sono in viaggio. Fedifraga! Quando ormai sono lontani dall'orbita, questi ultimi la trovano nascosta sulla nave, mentre Amu è rimasta a terra da sola. Daba/Camon è arrabbiatissimo, ma il solito Gabriel non tarda a farsi sentire e i nostri riparano nella fascia di asteroidi, ed ecco che si ritrovano nel territorio di Sart Star, pianeta artificiale indipendente: la bella e misteriosa **Flu Flatt**, padrona di casa, li accoglie gentilmente e Mylord le chiede perché li abbia aiutati ricevendo una risposta enigmatica. Sart Star è un vero paradiso: discoteche, negozi, divertimenti. Daba è disorientato e non riesce a dimenticare che là fuori c'è una guerra. Leccee in preda ai sensi di colpa vuole tornare da Amu e i quattro salpano, ma nelle vicinanze di Gastogal vengono attaccati. Inaspettata, arriva Amu con il Turner, astronave prestatale da Amandara, e li salva. Finalmente riuniti continuano il loro viaggio liberando Parata Star, pianeta miniera, e impiantandovi una base. Tornando nello

spazio incontrano la nave-emporio Ipshion e, sorpresa delle sorprese, sul video appare Quasan, sorella di Daba, che però sembra non riconoscerlo: quando i ragazzi entrano nella nave vengono fatti prigionieri, e si scopre che Olivie fa parte dei Tredici. Poseidal si serve di un dispositivo chiamato bio-sensor per controllare la mente di Quasan. Ancora i ragazzi riescono a fuggire e Daba a malincuore lascia nuovamente la sorella. Tra battaglie e salvataggi la trama prosegue infittendo e dipanando i misteri che avvolgono la vicenda. Oltre all'ambiguo Amandara Kamandara, che rifornisce di armi *entrambi* gli eserciti e che a volte aiuta Daba, e altre si limita a osservare, all'orizzonte si staglia un altro oscuro figuro: **Giwaza Rowow**. Ufficiale dei Tredici amato dalla coraggiosa Ney Moh Han, ben presto si dissocia dall'esercito imperiale per perseguire interessi personali e trova una preziosa alleata nella pur pacifista Flu Flatt. Mylord è confuso: pare che tutti facciano il doppio gioco. Tutti tranne le donne innamorate. Ney Moh Han, nonostante il suo onore di soldato, vede vacillare la propria lealtà verso la sovrana quando questa le chiede di uccidere il traditore.

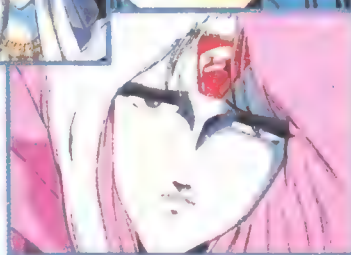
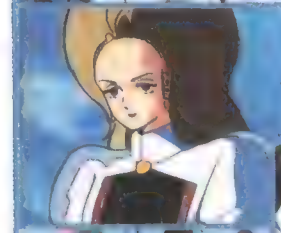
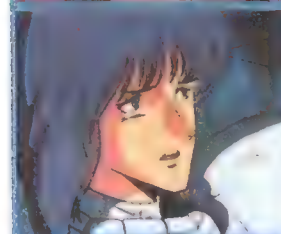
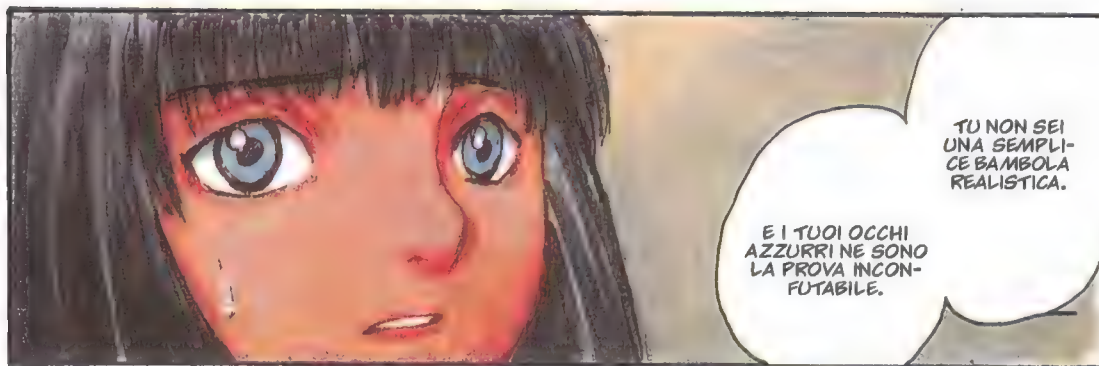
Per tutta risposta, quando torna da lui Giwaza dà ordine di ucciderla e Ney, capendo di essere stata soltanto usata dall'uomo che amava, riesce a sfuggire ai soldati e lo raggiunge per vendicarsi. Ma il gesto disperato si risolve con la sua morte e un braccio in meno per lui: misera fine per un'eroina del suo calibro. Intanto Kyao, grazie al nuovo Heavy Metal Stark nemico rubato durante un attacco, realizza con un tecnico rinnegato L-Gaim Mark II, versione pluripotenziata che colleziona vittorie su vittorie. Alla fine si scopre che Flu Flatt in realtà si è alleata con Giwaza perché vuole porre fine al dominio di Poseidal e alla guerra e, avendo allo stesso tempo sotto controllo un personaggio scomodo come lui, impedirgli di nuocere. Ed eccola conferire con Poseidal mentre all'esterno Camon, Gabriel e Giwaza si affrontano: si scopre che sono amiche da sempre, ed è proprio per questo che intende mettere fine al suo dominio. Oldona, che un tempo si chiamava **Mian Ku How Asshar**, ha subito la stessa sorte di Olivie: il suo innamorato, Poseidal, si è servito di lei per costruirsi un impero nell'ombra. Ma a nulla valgono gli sforzi di Flu per convincere Oldona a tornare Mian: ella è convinta di agire in nome dell'amore di Poseidal e della pace. All'improvviso irrompe L-Gaim, deciso a uccidere l'Imperatrice. Flu le si para davanti, ma Daba viene colpito da Giwaza e cade su di loro. Di Oldona nessuna traccia, Mylord torna a combattere. Sopravvissuta all'amica, Mian la piange ma non può più tornare indietro: ormai lei è Oldona Poseidal. Il dramma precipita verso il finale: Lylith muore tra le mani di Kyao e finalmente il vero Poseidal si mostra, esortando Oldona a ricaricarsi di energia, quella stessa che lui usa per dominarla e lei per dominare la mente di Quasan, che in realtà è la bioenergia che la tiene in vita. Lei rifiuta, affermando che non intende più sottostare ai suoi voleri. Poseidal tenta allora di raggiungere la sala del dispositivo bio-sensor, mentre Giwaza pregusta già il dominio di Pentagona. Oldona chiede a Mylord di non lasciar passare Amandara a tutti i costi: è lui il vero Poseidal! L'Imperatrice sente che le forze l'abbandonano lentamente, e a niente valgono le grida di Poseidal/Amandara, che svanisce insieme alla donna che gli aveva consacrato la vita. Gabriel, ormai demotivato nell'affrontare Daba, lo aiuta a distruggere Giwaza e finalmente la guerra finisce. Olivie ha ritrovato se stessa e Pentagona s'incammina verso un futuro incerto sotto la guida di un nuovo, giovane leader... La battaglia più dura comincia adesso: spetta a loro ricostruire il mondo.

Dietro le quinte con Mamoru Nagano

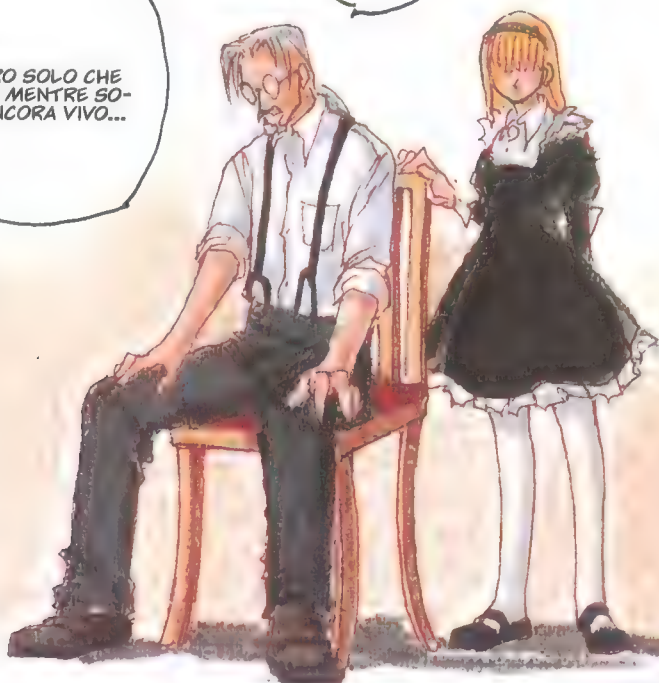
Il collegamento tra **Gundam** ed **L-Gaim** non è casuale. Il creatore, Mamoru Nagano, vanta una lunga serie di collaborazioni con la Sunrise, e iniziò a lavorare nel campo dell'animazione contribuendo alle serie **Z Gundam** (1985) e **ZZ Gundam** (1986) come disegnatore di *mecha*, ovvero progettatore di macchinari da guerra e trasporto.

L-Gaim porta anche un'altra firma illustre collegata a **Gundam**, ovvero quella di Yoshiyuki Tomino, autore e regista delle serie soprac-

citate, l'indimenticabile originale **Kido Senshi Gundam** del 1979 e il film animato per il grande schermo **Gyakushu no Char** del 1988, un altro enorme successo che riportò i due rivali della prima serie (Char/Shia e Amuro/Peter Rei) a confronto. Per quanto riguarda **L-Gaim**, Tomino ha diretto e Nagano ha scritto la trama e disegnato i personaggi e i mezzi meccanici.

Nell'iper-gerarchico mondo (a livelli quasi feudali) dell'animazione giapponese è generalmente raro che l'autore di una serie sia anche il disegnatore, il che rende **L-Gaim** ancora più speciale. L'eclettico Nagano è osannato in Giappone e conosciuto anche all'estero soprattutto grazie alla fortunatissima serie **Five Stars Stories** (vedi **Kappa Magazine** 43), fumetto iniziato nel lontano 1986 e tuttora in pubblicazione. **L-Gaim** ha effettivamente agito da laboratorio per lo sviluppo di **Five Stars Stories**, che parte da premesse analoghe ed esplora più a fondo i concetti narrativi e filosofici introdotti dal predecessore. L'eccezionale successo di pubblico aiutò **Five Stars Stories** a risollevare le sorti della giovane rivista che lo ospitava, "Newtype", che a poco meno di un anno dal debutto soffriva di poche vendite e troppa concorrenza dalle regine del settore, "Animedia" e "Animage". Con l'arrivo di Nagano, "Newtype" si trasformò letteralmente in una rivista patinata, puntando su un formato rivoluzionario e un design innovativo, un passo più avanti delle colleghe tradizionali. Insomma, era nato il "Vogue" dell'animazione. "Newtype" è un termine coniato proprio in **Gundam**, e si riferisce alla nuova generazione di guerrieri con caratteristiche sovrumane (come Amuro/Peter Rei), la *nuova razza*. Non poteva esserci nome più appropriato per una rivista che, anche grazie al potere innovativo di Mamoru Nagano, ha definitivamente rivoluzionato la stampa del settore.

Dopo **L-Gaim** Nagano ha continuato a collaborare come disegnatore per Tomino e l'autore Yoshiyuki Sadamoto (**Neon Genesis Evangelion**) nell'ennesima produzione Sunrise del 1998, **Brainpowered**. Nel 2000 ha realizzato **Schell Bullet** con il famosissimo (più come personaggio che come autore: appare addirittura come cantante nel CD della colonna sonora!) Kunihiko Ikuhara (**Utena**, **Sailor Moon**). Una nota curiosa: sia Nagano che Ikuhara sono giovanotti piuttosto attraenti che però sembrano rimasti negli anni '80 per quanto riguarda lo stile e la pettinatura. Sembrano più membri di un gruppo *new romantic* come gli *Human League* o i primi *Duran Duran* che i soliti autori giapponesi un po' asociali. Ultima curiosità: Nagano si dichiara "Mac Otaku", ovvero va matto per i computer Apple. Un vero genio!

CREDO CHE NON SIA ANCORA GIUNTO IL GIORNO DEL SUO RITOR-NO...

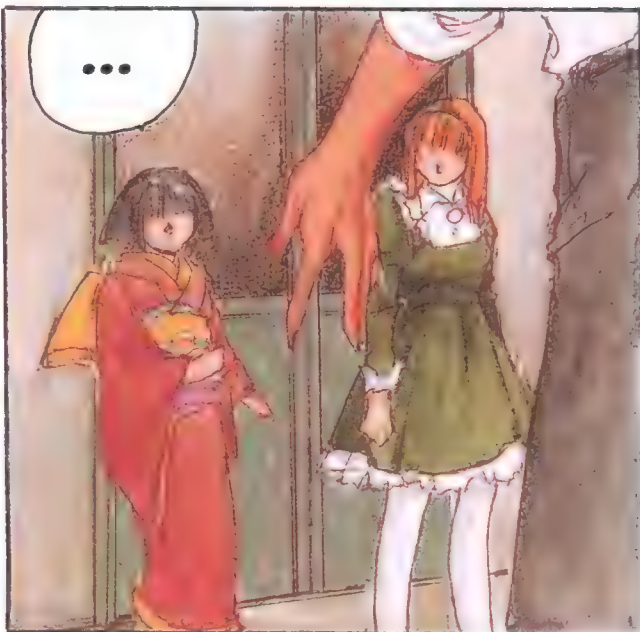
GIÀ, TEMO ANCH'IO...

SPERO SOLO CHE TORNI MENTRE SO-NO ANCORA VIVO...

FUGURUMA MEMORIES - CONTINUA

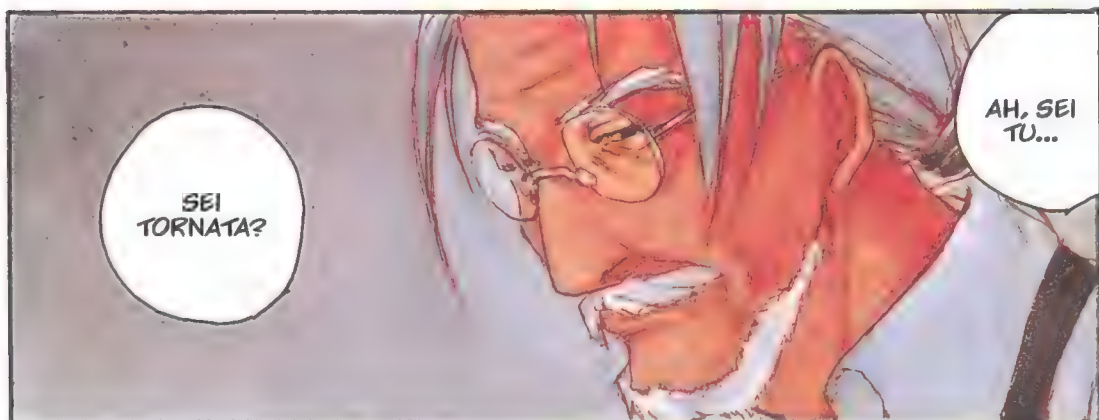
NON TI TORNA IN MENTE ANCORA NULLA?
NOI SIAMO STATE CREATE DA QUESTO SIGNORE...
...PER CONSOLARE LA GENTE...
OGNI VOLTA CHE QUALCUNO NE FA RICHIESTA, VENIAMO **MODIFICATE** IN MODO DA ASSUMERE UN ALTRO ASPETTO...
PER ESEMPIO, PER POTER ASSOMIGLIARE ALLA DEFUNTA FIGLIA DI UN CLIENTE...
M-MA... I-IO...
...IO SONO UNA BAMBOLA REALISTICA... COSTRUITA NEL VENTOTTESIMO ANNO DEL PERIODO MEIJI* A RYOGOKU...
M-MI ACQUISTÒ IL NONNO DI YOO...

* 1895 - KB

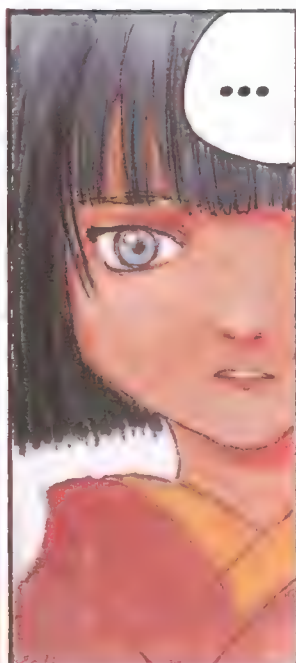
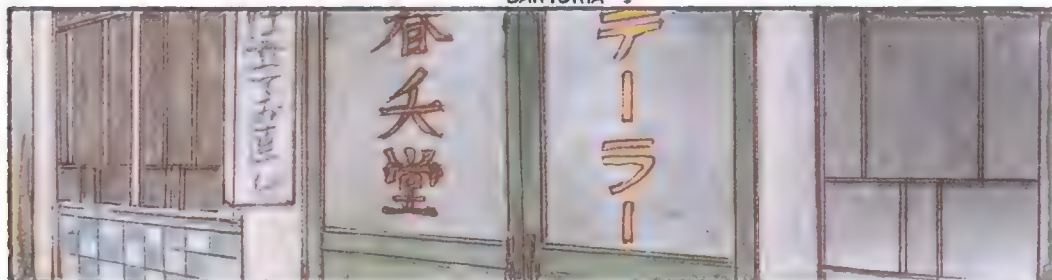
VERAMENTE NON E' STATA PROPRIO LEI A RICORDARSENE.
SONO STATA IO A RIPORTARLA QUI.

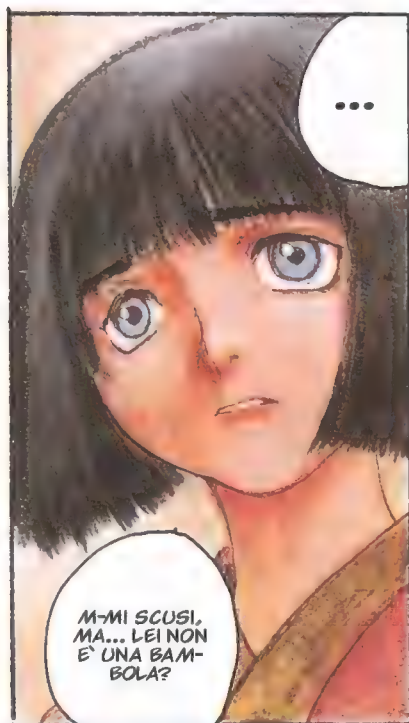
...

POCO PRIMA DI ANDARSENE, MI HA STRETTO LA MANO E HA PRONUNCIATO IL NOME DI SUA FIGLIA.
...
E' MORTA DI MALATTIA.

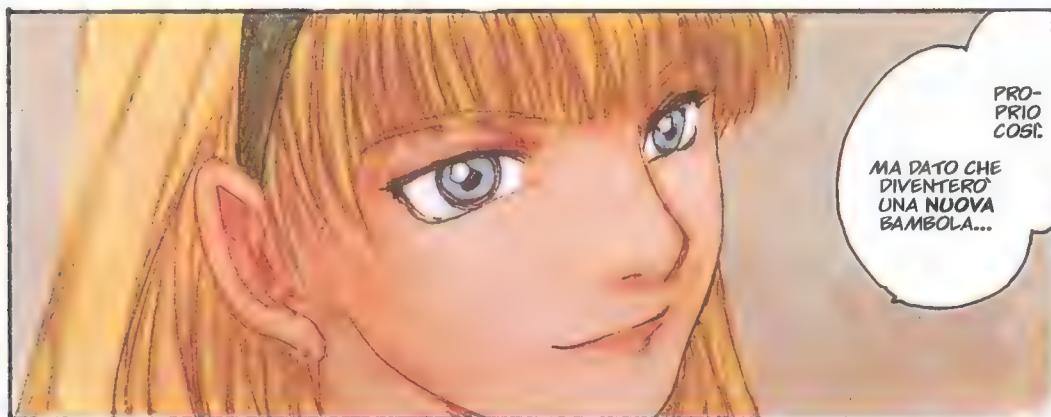
HO ADEMPIUTO AL MIO DOVERE.
CAPISCO...
MA CHE FINE HA FATTO QUELLA SIGNORA?

AH, SEI
TU...
SEI
TORNATA?

OH, MA
GUARDA
GUARDA...
QUESTA
NON È...?

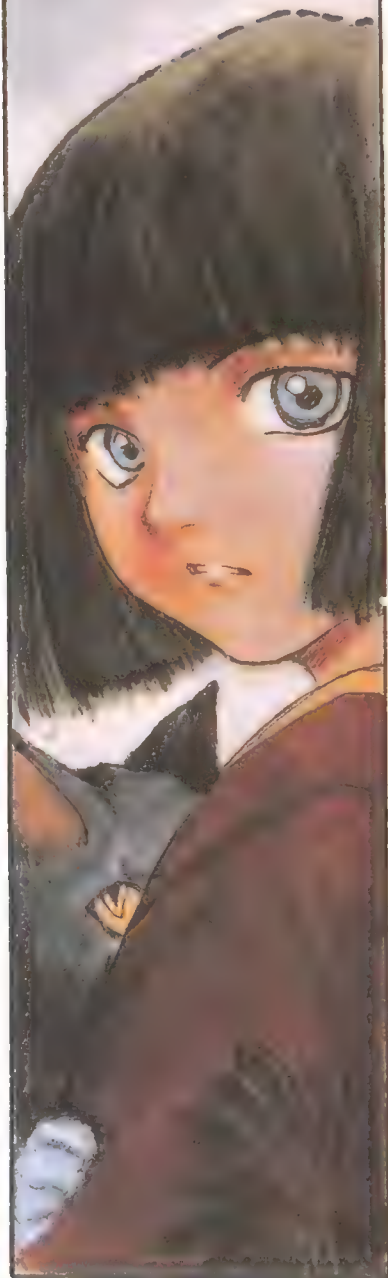
IAN! SEI TOR-
NATA ANCHE TU,
FINALMENTE?
DOPO VENT'ANNI,
MI MERAVIGLIO CHE
TU SIA RIUSCITA A
RICORDARTI DI
QUESTO POSTO!

...
E VA BENE...
..TE LO FARÒ RICORDARE IO.
VIENI CON ME!

SARTORIA

テーラー
SISTEMAZIONE ABITI

ALLORA, LASCERÒ PERDERE...
MI DISPIACE, MA TEMO CHE SENZA YOO SIA IMPOSSIBILE FARE UNA FOTO NORMALE...
PURTROPPO ORA NON È IN STUDIO...
GIÀ... TANTO, DOPOTUTTO, UNA FOTO È PIUTTOSTO INUTILE...
SCUSA, HAI FORSE DIMENTI-CATO...
...IL POSTO IN CUI SIAMO NATE?
A PRO-POSITO, TU ANCORA NON TORNI?
COME...?
TORNARE? ...DOVE?

...
M-MI SCUSI, MA... LEI NON E` UNA BAMBOLA?

AH... E VORREI SOTTOLINEARE CHE NON LO CHIEDO A TE...
...BENSÌ DESIDERO CHE SIA IL PROPRIETARIO DI QUESTO STUDIO...
...A SCATTARMI UNA NORMALISSIMA FOTO.

PROPRIO COSÌ.
MA DATO CHE DIVENTERÒ UNA NUOVA BAMBOLA...

...E DATO CHE A ME PIACE QUESTO ASPETTO...
...HO PENSATO DI FARMI ALMENO UNA FOTO PER RICORDO. DIMMI, NON TROVI CHE I MIEI CAPELLI BIONDI SIANO BELLISSIMI?
...?

Kei Tome
FUGURUMA MEMORIES
L'INIZIO E LA FINE

BUONGIORNO. VORREI CHE MI FACESTE UNA FOTO.

Yoshikazu Yasuhiko
NOMINOO
CAPITOLO
SECONDO

RUMBLE

MA CHE STA SUCCE-DENDO?!
RRUMBLE

NON FARLO!
È UN CONTROLLO ORDINATO DA SUA MAESTÀ L'IMPERATORE!

YAAAH

ASCOLTATE, GENTE DI TAGIMA!
IL VOSTRO RE KEHAYA È STATO SCONFITTO NELLA SFIDA CHE SI È TENUTA AL COSPETTO DI SUA MAESTÀ!

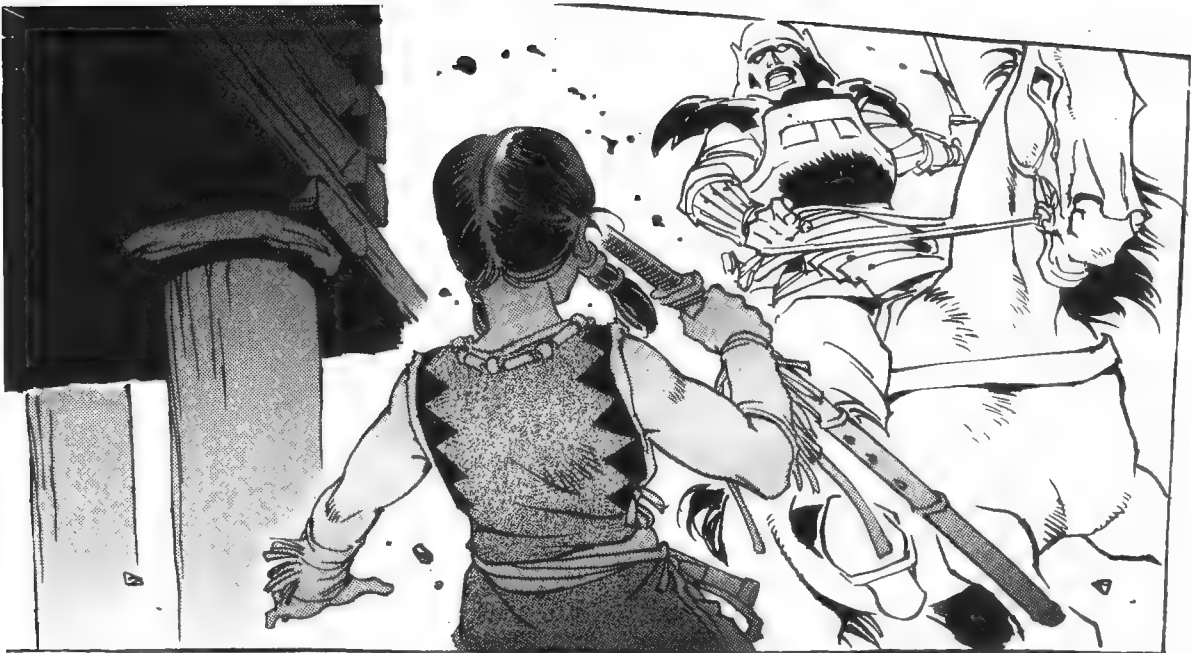
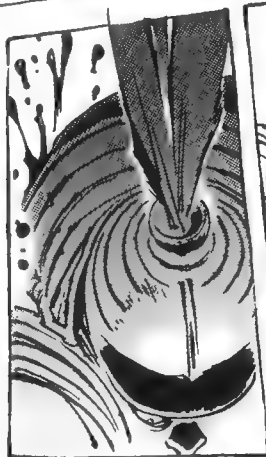
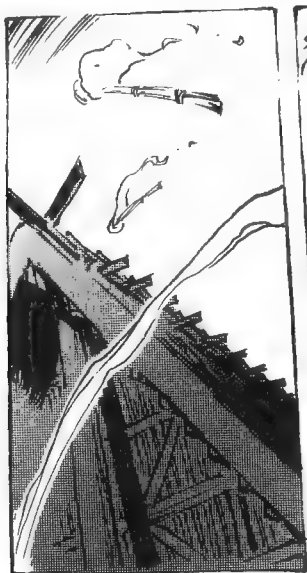
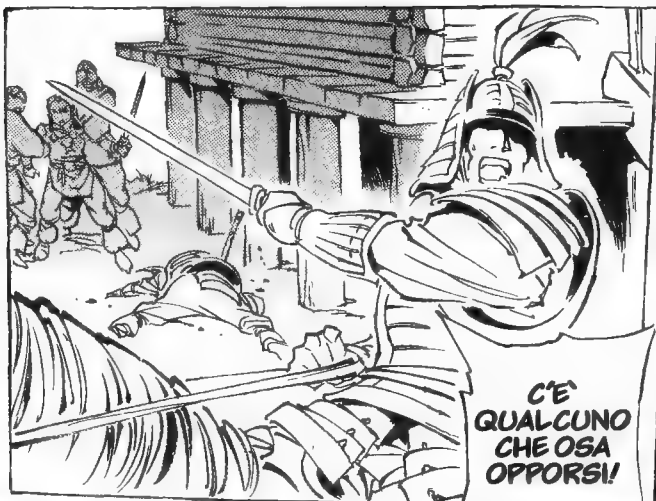
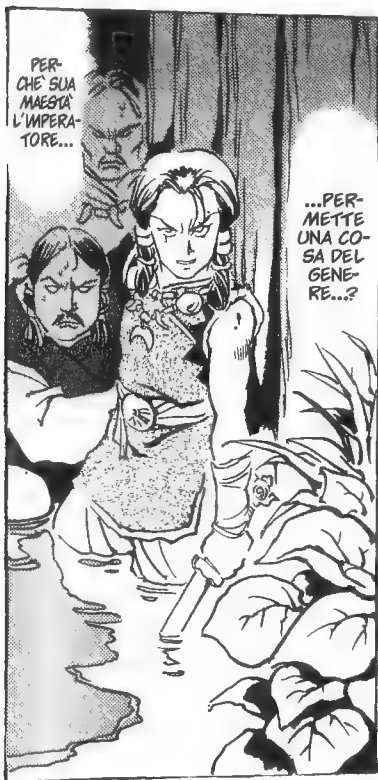
* L'IMPERATORE SUININ. KB

NON FATELO!
SIGNOR ISACHI!!

SLASH

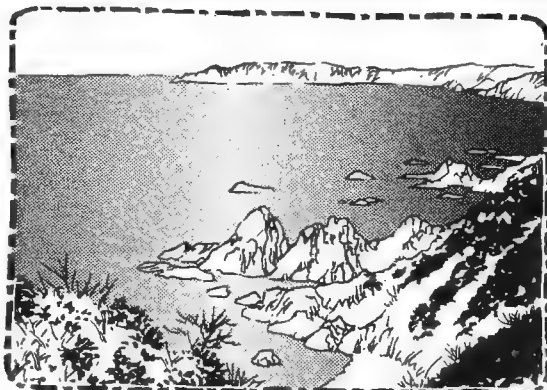
C'È QUALCUNO CHE OSA OPPORSI!

ASPET-TATE!

NON
FATELO,
PER FA-
VORE!
SMET-
TETE-
LA!
NO, VI
PREGO!
NON
DISTRUG-
GETELO!
QUEL
TELAIO È
MOLTO IM-
PORTANTE
PER NOI!

PERCHÈ...?

PER-
CHÈ SUA
MAESTÀ
L'IMPERA-
TORE...
...PER-
METTE
UNA CO-
SA DEL
GENE-
RE...?

NOI, LA
GENTE DI
TAGIMA...
...LO
ABBIAMO
SEMPRE
SERVITO
BENE, FINO
A OGGI...

TUTTAVIA I DISCENDENTI DIVINI, NONOSTANTE AVESSERO PRESO POSSESSO DELLA TERRA DI IZUMO, PER UN MOTIVO SCONOSCIUTO NON SI INSEDIARONO LÌ: DISCESERO SUL MONTE **TAKACHIHO NO MINE** IN **HIMUKA**, SITUATO IN UNA DIREZIONE COMPLETAMENTE DIVERSA, SOTTO LA GUIDA DELL'ANTENATO IMPERIALE **NINIGI NO MIKOTO**.

SPIAGGIA DI KASASA, LA TERRA IN CUI SBARCÒ NINIGI (SULLO SFONDO, LA PENISOLA DI **NOMA**)

NINIGI PARTÌ POI A BORDO DI UNA NAVE, SBARCANDO SULLA PUNTA OCCIDENTALE DELLA PENISOLA DI **SATSUMA**, E SUCCESSIVAMENTE SI SPOSÒ CON LA FIGLIA DEL CAPO TRIBÙ DEL LUOGO. QUESTO EPISODIO PROBABILMENTE DERIVA DALLA STORIA DI UN ALTRO POPOLO, GIUNTO VIA MARE DA LONTANO, IN UN'ANTICHITÀ ANCORA PIÙ **REMOTA**.

I DISCENDENTI DI NINIGI E SUA MOGLIE **KONOHANA SAKUYA HIME**, FORMARONO LA COSIDDETTA DINASTIA DI **HIMUKA**. QUESTO È IL REGNO ORIGINALE DI **YAMATO**, CHIAMATO CON IL NOME DI **YAMATAI KOKU**.

LA CESSIONE DEL PAESE E LA DISCESA IN TERRA DEI DISCENDENTI DELLA DEA DEL SOLE, COSTITUISCONO UNA PARTE PARTICOLARMENTE IMPORTANTE NELLA MITOLOGIA GIAPPONESE. TUTTAVIA HANNO CONTENUTI MOLTO CONFUSI, COME AVETE APPENA VISTO.

PROBABILMENTE, QUESTO FATTO DIPESE DAI RAPPORTI MOLTO COMPLICATI TRA LA TRIBÙ IZUMO E QUELLA DI HIMUKA (YAMATAI KOKU), NELL'ANTICHITÀ. DUNQUE...

LA **ROCCIA DALLA CRINIERA**, SIMBOLO DEL GOLFO DI NOMA. COSA AVRÀ MAI VISTO QUESTA ROCCIA, CHE HA MANTENUTO INVARIATO IL SUO ASPETTO FIN DALL'ORIGINE DEI TEMPI?

IL SUO ALTRO NOME ERA **OOMONONUSHI**, OPPURE **OODOSHIGAMI**, CIOE' LA DIVINITA' DEL MONTE **MIWA** IN YAMATO. SECONDO L'OPINONE CORRENTE, E' CONSIDERATO IDENTICO A **OOKUNINUSHI**, MA EVIDENTEMENTE CIO' SUSCITA MOLTI DUBBI. LE FORZE ARMATE DI NIGI HAYAHI, SOTTO LA GUIDA DEL GENERALE **NAGASUNE HIKO**, SCONFISSERO L'ESERCITO DI HIMUKA, A **KAWACHI**. DOPO QUESTO FATTO LA DINASTIA DEL BACINO, OVVERO QUELLA DI IZUMO, STRANAMENTE SI SCISSE.

SECONDO LA MITOLOGIA, **TAKETSUNOMI NO MIKOTO** (DALLE SEMBIANZE DI UN CORVO CON TRE ZAMPE) CONDUSSE LA COMPAGNIA DI JIMMU FACENDOLE SUPERARE LE RIPIDE MONTAGNE DI **KUMANO**, GRAZIE ALLA COLLABORAZIONE DEL POPOLO DELLA MONTAGNA CHIAMATO **TSUCHIGUMO***. TAKETSUNOMI, DETTO ANCHE **AJISUKI TAKAHIKONE NO MIKOTO**, E' LA DIVINITA' PRINCIPALE VENERATA NEL TEMPIO DI **SHIMOGAMO** A KYOTO. EGLI VIENE CONSIDERATO IL FIGLIO DELLA SECONDA MOGLIE DI OOKUNINUSHI, E VENERATO COME CAPOSTIPITE ANCHE DELLA TRIBU' **KAMO**, CHE AVEVA INFLUENZA SU TUTTA LA ZONA DEL MONTE KATSURAGI. LA FAMIGLIA TAGIMA, NELL'ANTICHITA' ERA LEGATA ALLA TRIBU' KAMO.

SEMBRA CHE, NEL BACINO, LA DINASTIA ORIGINARIA DI IZUMO CEDETTE LA POSIZIONE DOMINANTE A JIMMU, A CAUSA DI UNA DIVISIONE INTERNA.

IN ALTRE PAROLE, INTERPRETANDO LA DISCESA IN TERRA DEI DISCENDENTI DELLA DEA DEL SOLE, COME L'AVANZAMENTO VERSO NORD DELLA TRIBU' HIMUKA, SEMBREREBBE CHE LA TRIBU' IZUMO SI SIA ARRESA DUE VOLTE DI FRONTE AL POTERE REALE DI QUEST'ULTIMA. COMUNQUE FOSSERO ANDATE LE COSE IN REALTA', LA TRIBU' DI IZUMO NON AVREBBE POTUTO DI CERTO RISOLLEVARSI COSI'.

IN BASE A QUESTO PASSATO DELLA PROPRIA TRIBU', **SUKUNE** DI NOMI E **KEHAYA** DI TAGIMA FURONO PROBABILMENTE COSTRETTI A COMBATTERE L'UNO CONTRO L'ALTRO, COME ABBIAMO VISTO NEL PRECEDENTE EPISODIO.

* LETTERALMENTE "RAGNO DELLA TERRA". KB

MH...
NIENTE MALE.

NON C'È NULLA CHE IMPEDISCE AL MIO SGUARDO DI SPAZIARE LONTANO.

MI FA SENTIRE BENE!
DAVVERO UN BELLISSIMO SPETTACOLO!

ABBIAMO DISTRUTTO TUTTI GLI EDIFICI E RIEMPITO IL FOSSO.
INOLTRE ABBIAMO PURIFICATO TUTTO!
MM...
AH...

QUESTA È UNA TERRA DI PRIMISSIMA CATEGORIA, NEL REGNO DI YAMATO.
PERCHÉ NON ISTITUIRVI UN UFFICIO ALLE MIE DIRETTE DIPENDENZE, FACENDOVI COLTIVARE DELLE GRANDI RISAIE?
ANZI...
...POTREI ANCHE COSTRUIRVI UN PALAZZO REALE DISTACCATO...

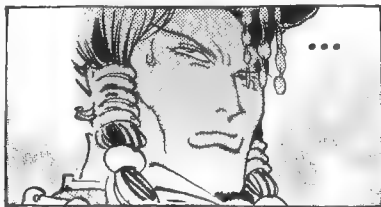
MI PERMETTO DI DIRVI UNA COSA...

COSA C'È?
SHIKOME?

RITENGO CHE SUA MAESTÀ DIMOSTREREBBE TUTTA LA SUA SAGGEZZA NEL DARE QUESTA TERRA ALLA GENTE DI HASE, TENENDO CONTO DEI MERITI DI SUKUNE CHE HA VINTO LA SFIDA...
...LASCIANDO CHE SIANO LORO STESSI A GOVERNARLA...

COSA?
VUOI DIRE CHE NON DOVREI POSSEDERLA?
NON PROPRIO.
COMPRENDO IL VOSTRO DESIDERIO...

...MA COSÌ LA GENTE POTREBBE AVERE DEI SOSPETTI SULLA VOSTRA VIRTÙ, MAESTÀ! INOLTRE, POTRESTE ATTIRARVI IL RISENTIMENTO DEL POPOLO DI TAGIMA PER LUNGO TEMPO...

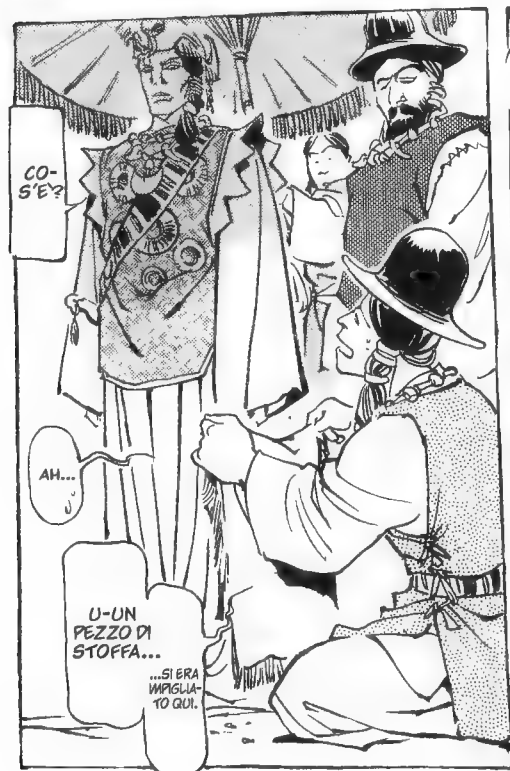
...

STATE TRANQUILLO. PUR APPARTENENDO ALLA STESSA TRIBÙ IZUMO...
...QUELLI DI HASE NON HANNO LA STESSA FORZA DELLA GENTE DI TAGIMA...

FARANNO IL LORO DOVERE, ESATTAMENTE COME UN UFFICIO ALLE VOSTRE DIPENDENZE, DA SUDDITI FEDELI...

ORA LA COSA PIÙ IMPORTANTE È FAR PERDERE FORZA ALLA TRIBÙ IZUMO...

...PERCIÒ BISOGNA FARLI ENTRARE IN CONTRASTO TRA LORO, IMPEDENDO ASSOLUTAMENTE CHE SI UNISCANO!

DOPOTUTTO...

...SONO PUR SEMPRE DISCENDENTI DI OODOSHI E TAKETSUNOMI...

TRUP

CHI HA TESSUTO QUESTA STOFFA?!
DOVE SI TROVA?!

A-ABBIAMO CACCIATO IL POPOLO DI TAGMA VERSO LA MONTAGNA... P-PROBABILMENTE LA TESSITRICE ERA...
...FRA LORO...

IMBECILLI!

AVETE OSATO LASCIARVI SFUGGIRE FRA LE MONTAGNE UNA TESSITRICE CAPACE DI CREARE UNA MERAVIGLIA DI QUESTO GENERE...
...
CHE PECCATO! AAH...

CERCATELA!
CERCATELA IMMEDIATAMENTE E PORTATELA ALLA MIA CORTE!

HASE...

TESORO!

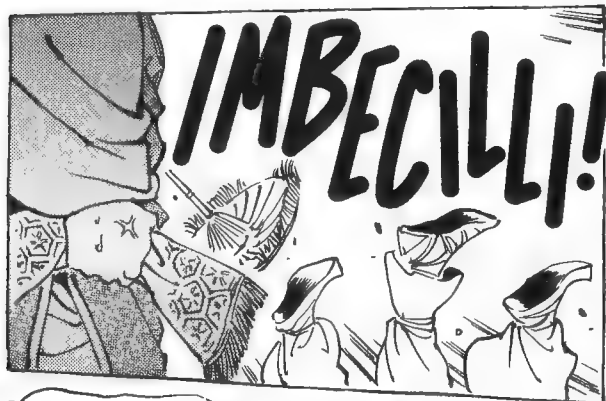
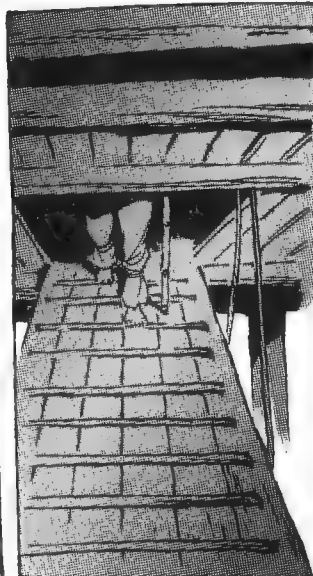
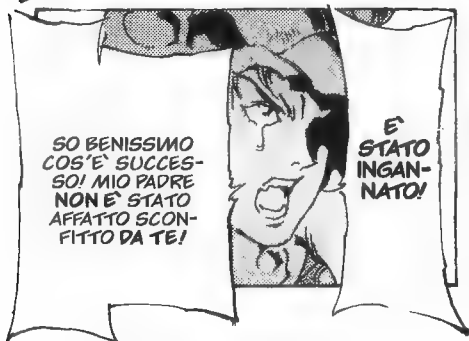
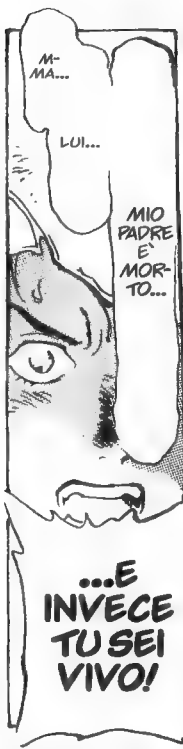
...COSA TI SUCCEDE?!
NON ALZARTI! DEVI RESTARE ANCORA A LETTO!

IL POPOLO DI TAGIMA...
ARRIVA...

DEVI AVVISARE TUTTI!
COSA?!

PRESTO!

YAAAAH

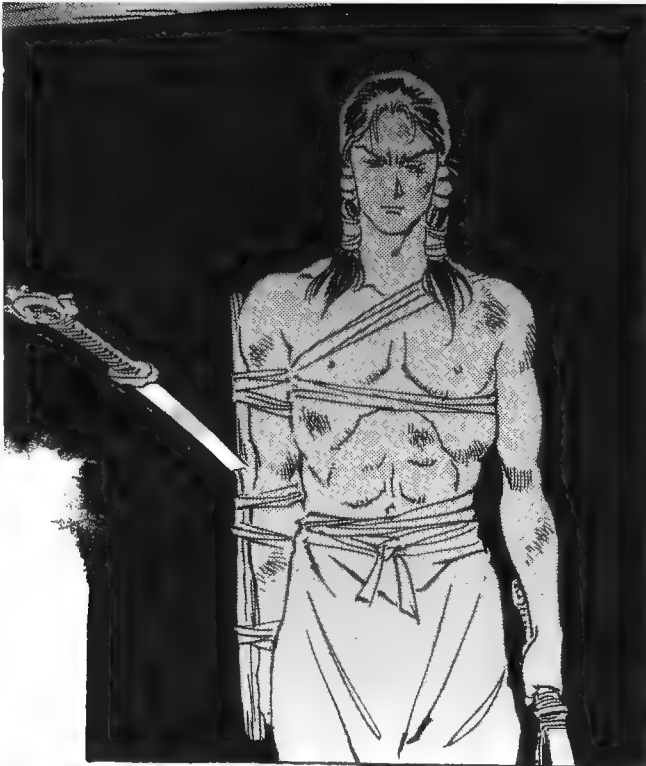
SUKUNE!
FATTI VEDERE!!
VENDICHERÒ LA MORTE DI MIO PADRE!
SUKUNE! SEI UN MALEDETTO VIGLIACCO!
VIENI FUORI!
ACCETTA LA MIA SFIDA!

SEI... IL FIGLIO DI KEHAYA?
CERTO!
IO SONO ISACHI!
KEHAYA ERA UN UOMO PIENO DI DIGNITÀ.
TUO PADRE NON SAREBBE STATO CONTENTO DI UNA VENDETTA DEL GENERE.
TACI!
...E L'HAI FATTO IN MANIERA VILE, AIUTATO DA MOLTE PERSONE!
SEI STATO PROPRIO TU AD AMMAZZARE MIO PADRE...
È STATO INGANNATO!
SO BENISSIMO COS'È SUCCESSO! MIO PADRE NON È STATO AFFATTO SCONFITTO DA TE!
IO NON ERO ASSOLUTAMENTE IN GRADO DI SCONFIGGERE KEHAYA.
HAI RAGIONE.
KEHAYA...
...ERA FORTE.
GUARDA COME SONO CONCIATO.

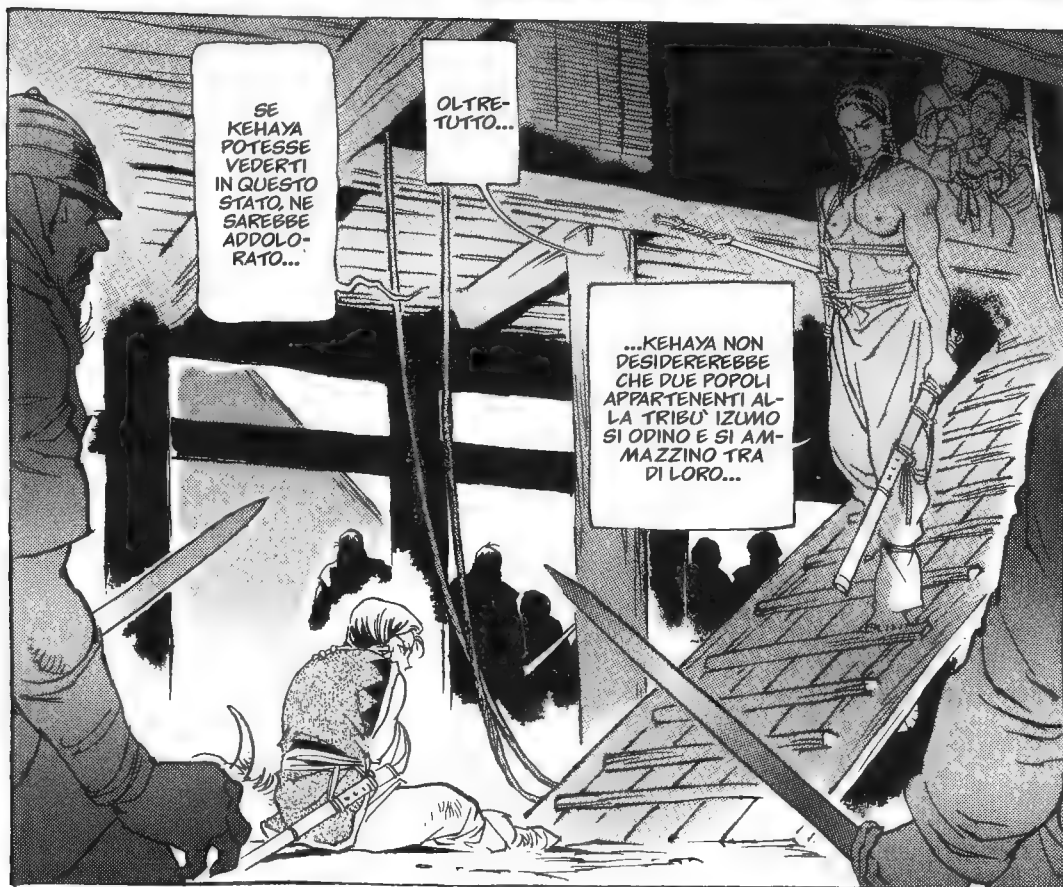
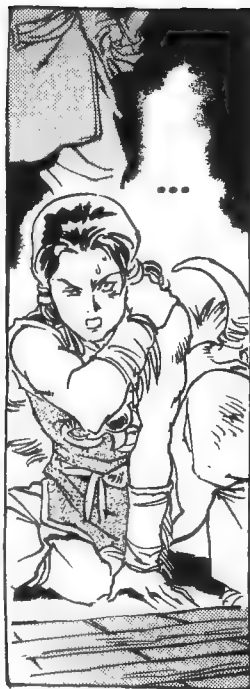
TI UCCIDERÒ CON LE MIE MANI **AL POSTO DI MIO PADRE!**

SEI SOLO UN LADRO!

VORRESTI PRENDERE TUTTO PER TE **TRADENDOCI,** NONOSTANTE APPARTENIAMO TUTTI ALLA TRIBÙ IZUMO!

SGUAINA
LA SPADA,
SUKUNE!
HIEEEEEEE
CLANK

BASH
DUMP
THUDD

NON SEI NEMMENO CAPACE DI PORTARE A SEGNO UN COLPO. E` CON QUESTA SCARSA ABILITÀ...
...CHE CREDEVI DI VENDICARE LA MORTE DI KEHAYA?

...

SE KEHAYA POTESSE VEDERTI IN QUESTO STATO, NE SAREBBE ADDOLORATO...
OLTRETUTTO...
...KEHAYA NON DESIDEREREBBE CHE DUE POPOLI APPARTENENTI ALLA TRIBU` IZUMO SI ODINO E SI AMMAZZINO TRA DI LORO...

SE VORRAI SFIDARMI LEALMENTE...
...IO ACCETTERÒ.
...
A PATTO...
...CHE TU ACQUISTI ALMENO...
...UNA BRICIOLA DELLA FORZA DI KEHAYA...
THUMP
PER IL MOMENTO SIAMO STATI SCONFITTI!
SIGNOR ISACHI!
RITIRIAMOCI!
UGH!
QUELLO È IL SIMBOLO DEL CAPO TRIBÙ DI IZUMO SIN DALL'EPOCA DEL GRANDE SUSANOO!
NON DISONORARE L'ELMO DALLA TESTA DI TORO!
SONO STATO CHIARO?
NON INSEGUITELO!

RITI-
RATA!
RITI-
RATA!

LASCIATE STARE QUELLI CHE STANNO FUGGENDO!
SPE-GNE-TE IL FUO-CO...
...E ME-DICATE I FERITI!

SUKUNE!

PER QUESTA VOLTA E` FINITA COSI', MA QUELLI DI TAGIMA TORNERANNO ANCORA... E ANCORA... E POI ANCORA...

TI SEI ADDOSSATO...
...UNA BELLA SECCATURA.

...

MONTE KATSURAGI*...

* NELL'ANTICHITÀ, QUANDO SI PARLAVA DI MONTE KATSURAGI, SI INDICAVA CONTEMPORANEAMENTE ANCHE L'ATTUALE MONTE KONGO.

HOOOH HOOOH
RRRUSH

HOOOH
HOH
HOH
HOH
HOH

TAPP

R
USSSTLE
THUMF
UHNNN
HAI PERSO ANCORA.
GENTE DI PAESE...
...PUAH!

UNA VOLTA IL POPOLO DI IZUMO ERA PIU` AGILE!
MA VIVENDO NEGLI AGI DI UN PAESE...
...SI E` INDEBOLITO SEMPRE DI PIU'!

CONOSCO...
...QUEL TIPO CHIAMATO SUKUNE DI NOMI, IN HASE.
E TU NON SEI AFFATTO ALL'ALTEZZA DI BATTERLO!
TORNA DAI TUOI COMPAGNI SENZA FARE TANTE STORIE!

NON VOGLIO!

DEVO ASSOLUTAMENTE BATTERE SUKUNE...
...E UCCIDERLO!
VOGLIO VENDICARE LA MORTE DI MIO PADRE...
...E DI TUTTA LA GENTE DI TAGIMA!

* GIOCO DI PAROLE FRA KUMO (RAGNO) E IZUMO. KB

DOVREMO ARRIVARE FINO ALLA VETTA OLTRE IL MONTE KATSURAGI...
...PRIMA CHE TRAMONTI IL SOLE!
OOOOH
AAH

DUE ANNI
DOPO...

KLANK
KLANK
KLANK
CRR

KLANK
CRR
KLANK

KLANK
KLANK
KLANK

PROPRIO LA FIGLIA DEL CAPO TAGIMA...
DEVE TESSERE CON UN TELAIO SEMPLICE, IN MEZZO A MONTAGNE COME QUESTE...

...

MADRE.
KLANK

OH...
STATE PIANGENDO?

SO-LO...
...UN PO'...
NO.
...

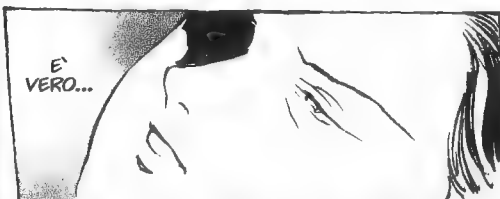
AH...
VA BENE...
MADRE...
...ANCHE UN TELAIO SEMPLICE...
...NON E' NIENTE MALE!
GUARDA...
LAVORANDO DI FIANCHI...
...RIESCO A OTTENERE BELLISSIMI DISEGNI.
CERTO, STANCA UN PO'...
...MA DEVO DIRE CHE...
MADRE!
COSA VI SUCCEDE?!
MADRE!
HA LA FEBBRE!
NON VA BENE!
DOVETE RIPOSARVI!
FORZA!
ORA VI PREPARO IL LETTO!

DOVE SARÀ FINITO ISACHI...? COSA STARÀ FACENDO ADESSO...?

SPERO CHE SIA VIVO E IN BUONA SALUTE...
QUALCUNO DISSE DI AVERLO VISTO INSIEME A QUELLA GENTE DI MONTAGNA...

NON DOVETE TEMERE...
MIO FRATELLO È FORTE!
PERÒ...

...QUANDO TORNERÀ, LO SGRIDERÒ PER BENE!
CI HA FATTO PREOCCUPARE TROPPO!

È VERO...

VIVENDO IN UN POSTO COSÌ ISOLATO, NON POSSO FARE A MENO DI PENSARE...
...CHE SE SOLO CI FOSSE LUI, ACCANTO A NOI...
...

...

PRRUMBLE
AAAH

COS'È...
...QUESTO RUMORE?!

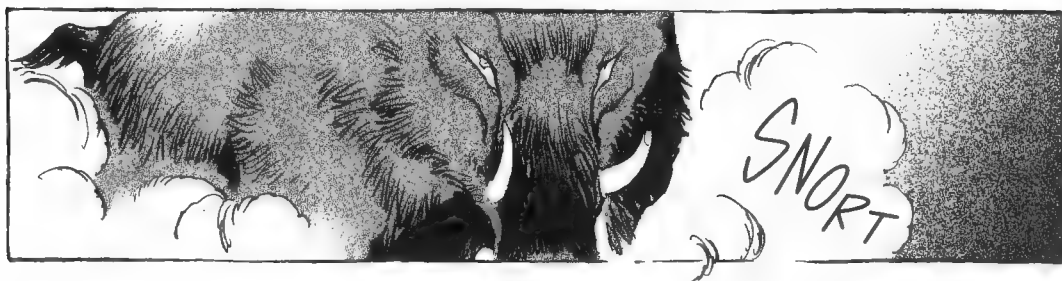
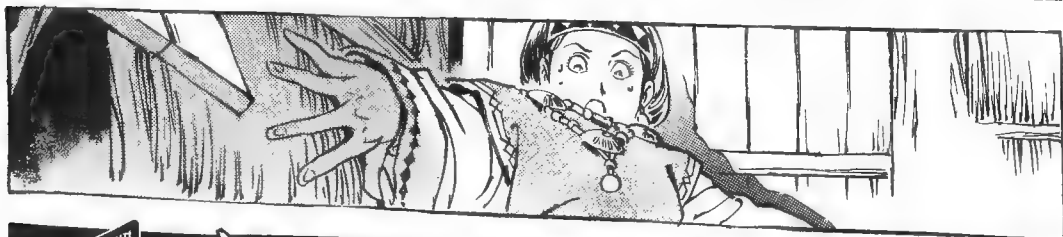
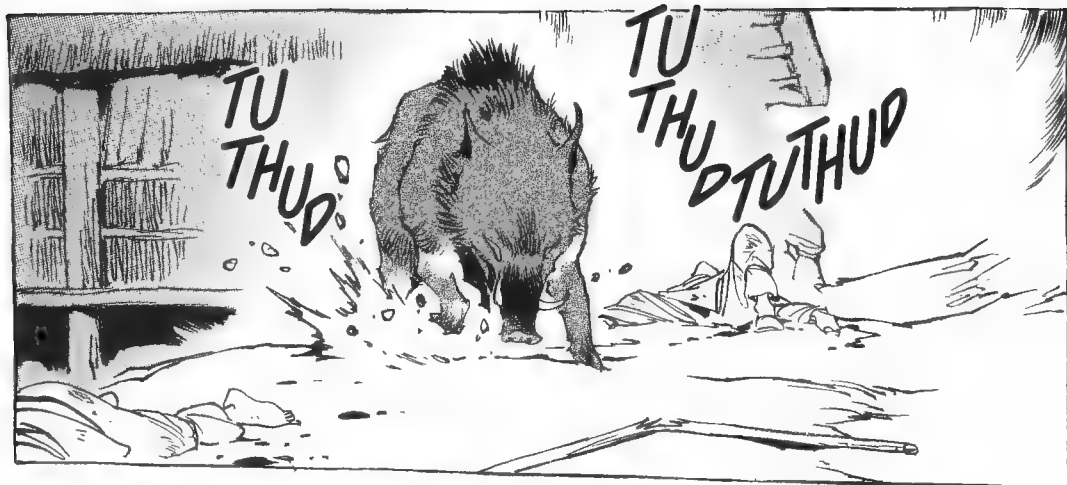
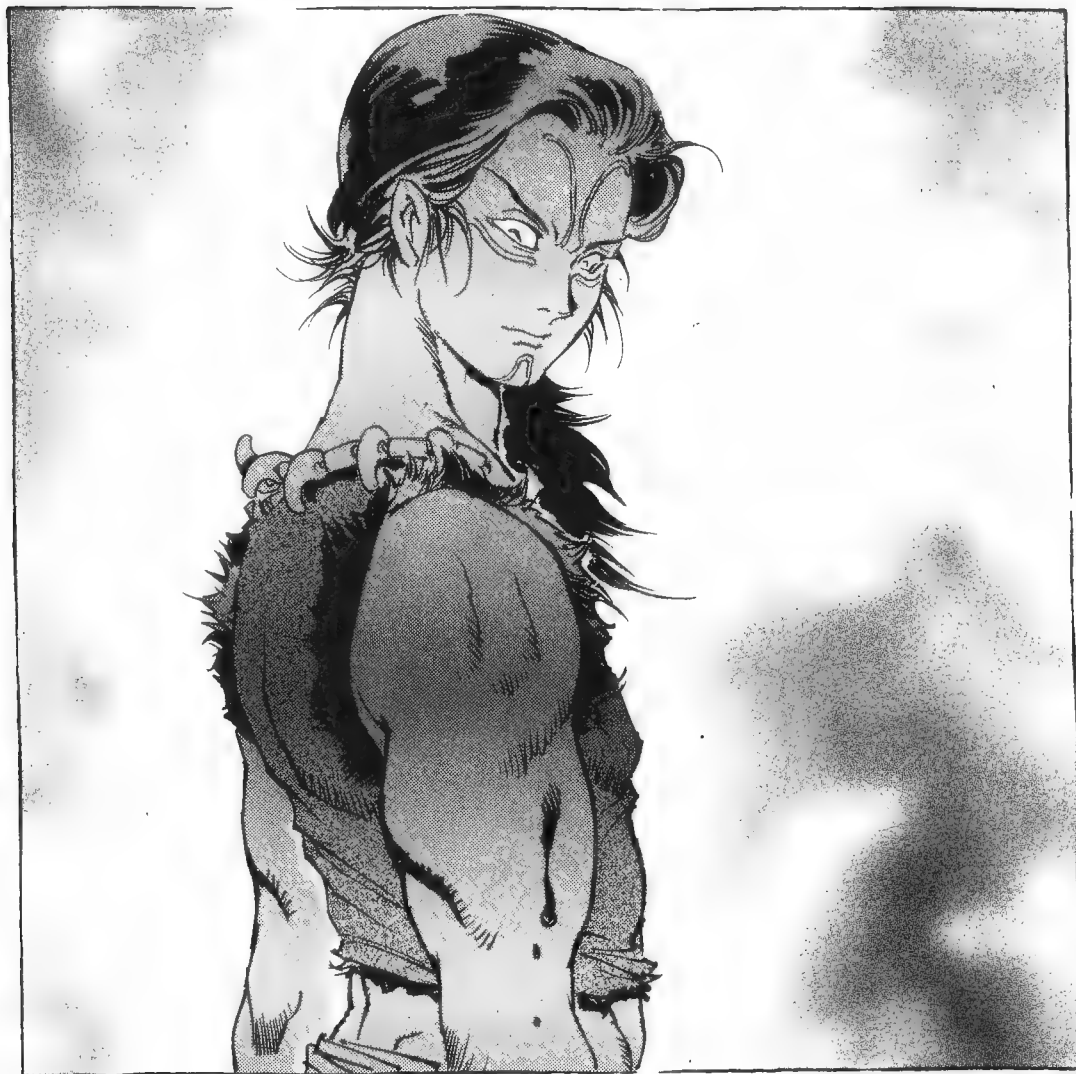
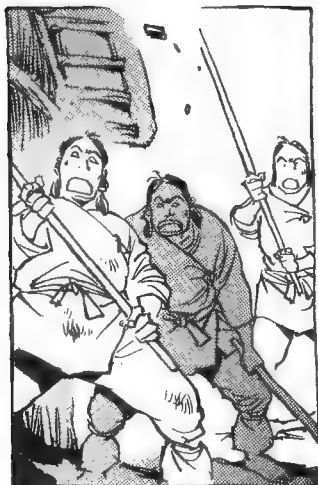
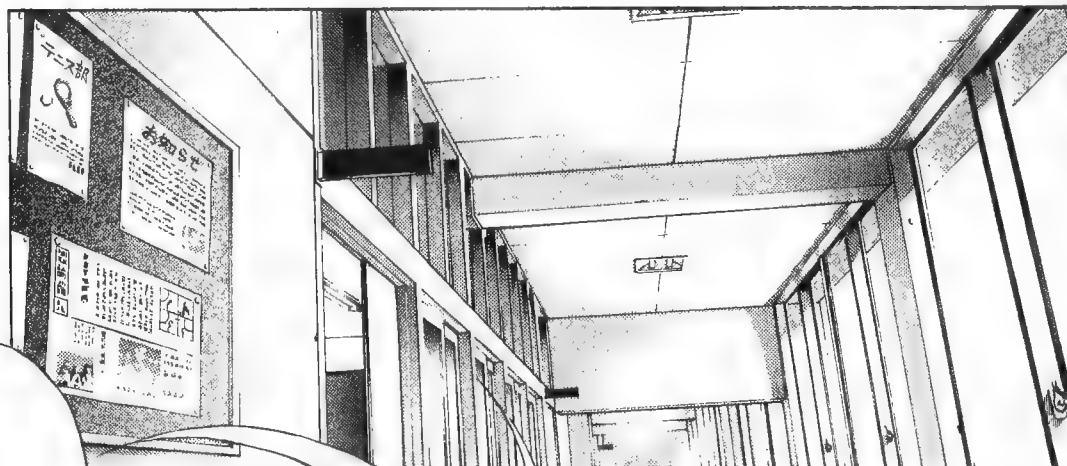
CHE SUC-CEDE?
CHI FA TUTTO QUE-STO...?
SIGNORINA SHIDORI!
NON DOVETE USCIRE DI CASA!
FUGGITE!
E' UN CINGHIALE FERITO CHE HA ROVINATO I CAMPI!
SNORT

TU THUD
TU THUD TUTHUD

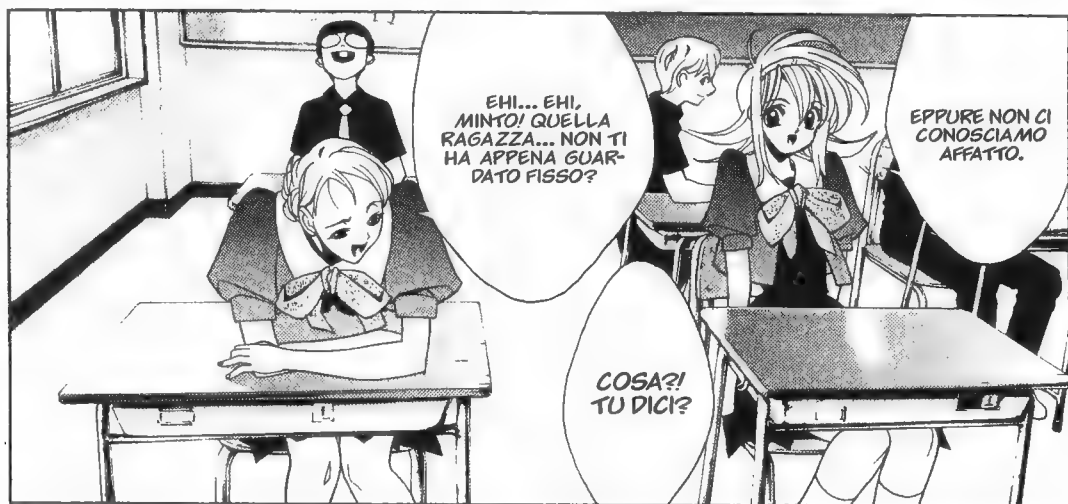
THRUMP

TUTHUM
TUTHUM

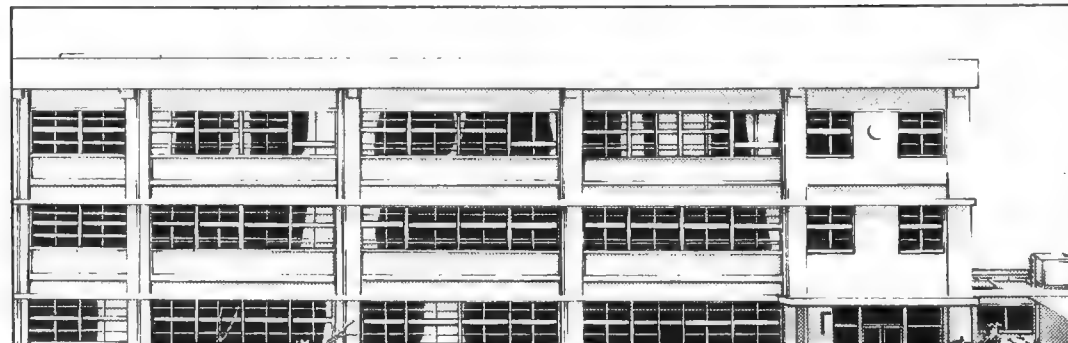
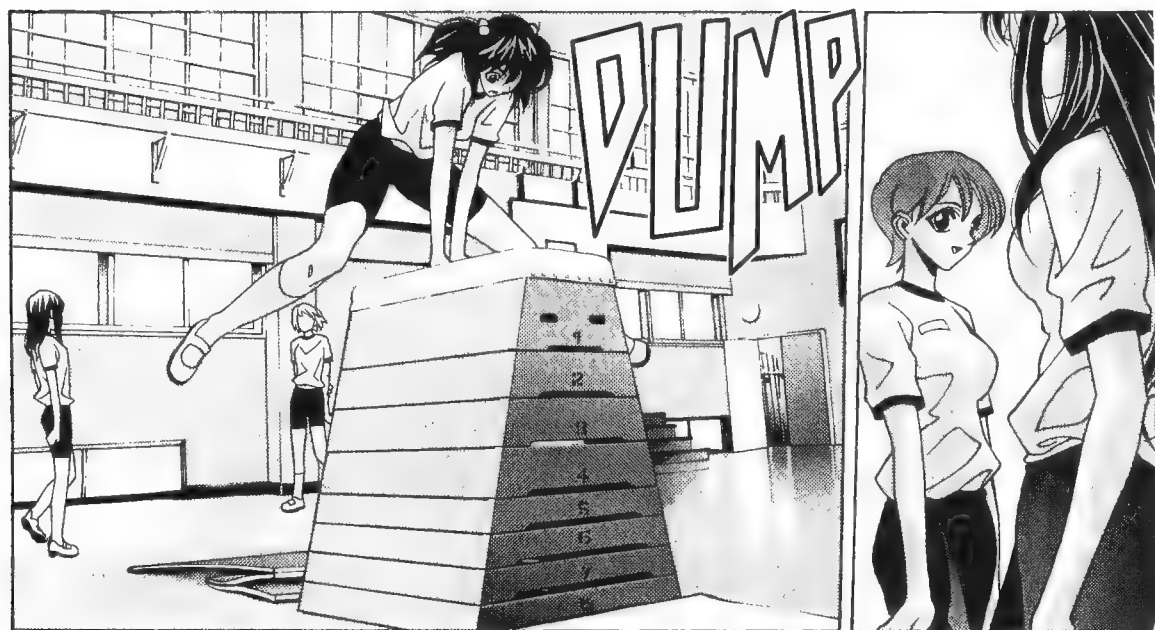
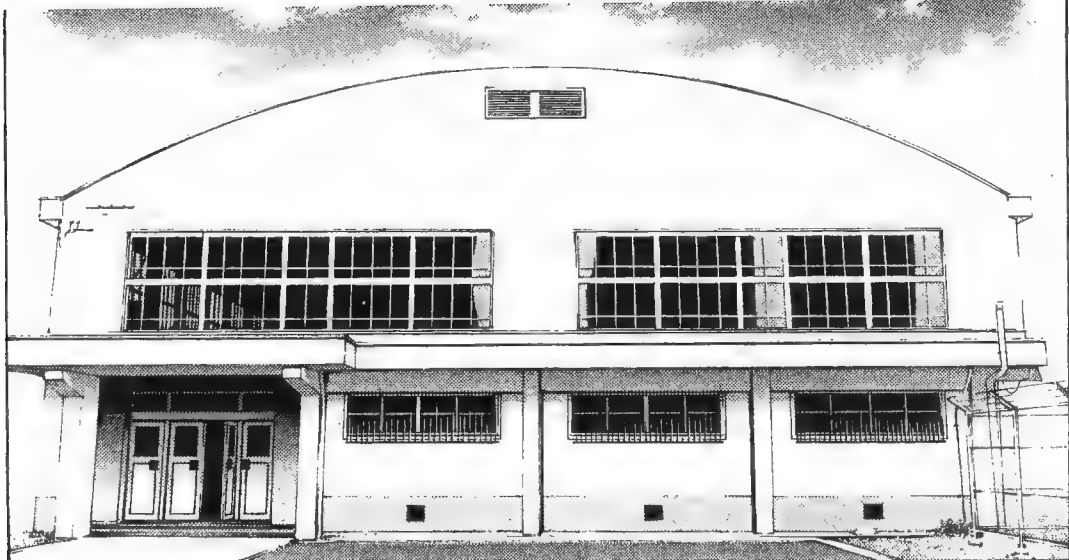
RRRRM
SNORT
GH
RUUHHHH
CROCK
STHUMP

NOMINOO - CONTINUA (2 DI 6)

Satoshi Shiki & Wrench Studio
MIN MIN MINTO
COSPLAY COSWAR

BUONGIORNO!
BUONGIORNO, MINTO! HAI SENTITO DELLA NUOVA STUDENTESSA CHE DA OGGI AVREMO IN CLASSE?
SI E` APPENA TRASFERITA, E DICONO CHE SIA LA FIGLIA DI UNA FAMIGLIA MOLTO ANTICA!
DICI DAVVERO? SPERO CHE POTREMO FARE AMICIZIA!
DIN DON DAN DON

DUNQUE, SUPPONGO CHE ORMAI SAPPIATE GIÀ CHE DA OGGI AVRETE UNA NUOVA COMPAGNA DI CLASSE.
PREGO, ENTRA PURE!
BLINK
IL MIO NOME È KAORU MITO!
CIAO! BUONGIORNO A TUTTI!
BLA
VERO! HA UN FASCINO DIVERSO DA QUELLO DELLA SENPAI REIKO DEL SECONDO ANNO...
CHE BELLA!
È UNA RAGAZZA MOLTO CARINA...
BLA
WHINN
CLICK
PIACERE DI CONOSCERVI!
...DETTO CIÒ, MI RACCOMANDO DI FARE AMICIZIA CON LEI!

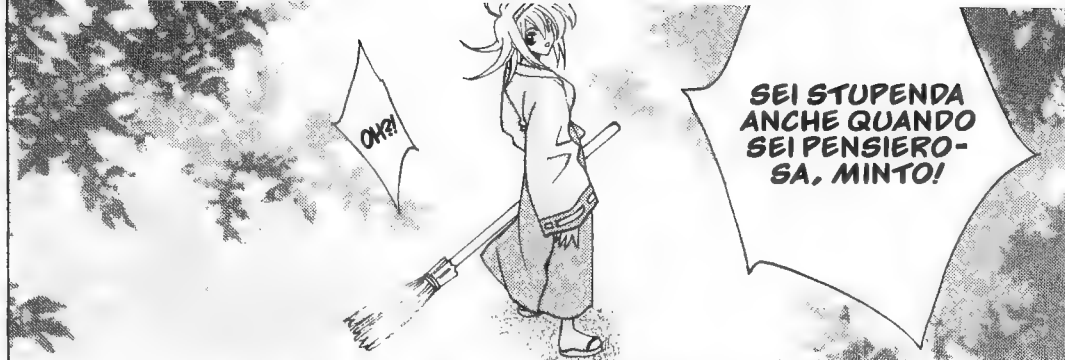
HMF
UH?!
SHOCK

EHI... EHI, MINTO! QUELLA RAGAZZA... NON TI HA APPENA GUARDATO FISSO?
COSA?! TU DICI?
EPPURE NON CI CONOSCIAMO AFFATTO.

DUMP

MIAO... STO MORENDO DI NOIA...

EHI, LIME! MA CHE CI FAI QUI?!
SE RESTO DA SOLO MI ANNOIO... HO COSÌ TANTO TEMPO LIBERO CHE NON SO COME PASSARLO... MIAO! GIOCA CON ME, OGNI TANTO, MINTO...

...CONOSCO IL TUO SEGRETO!

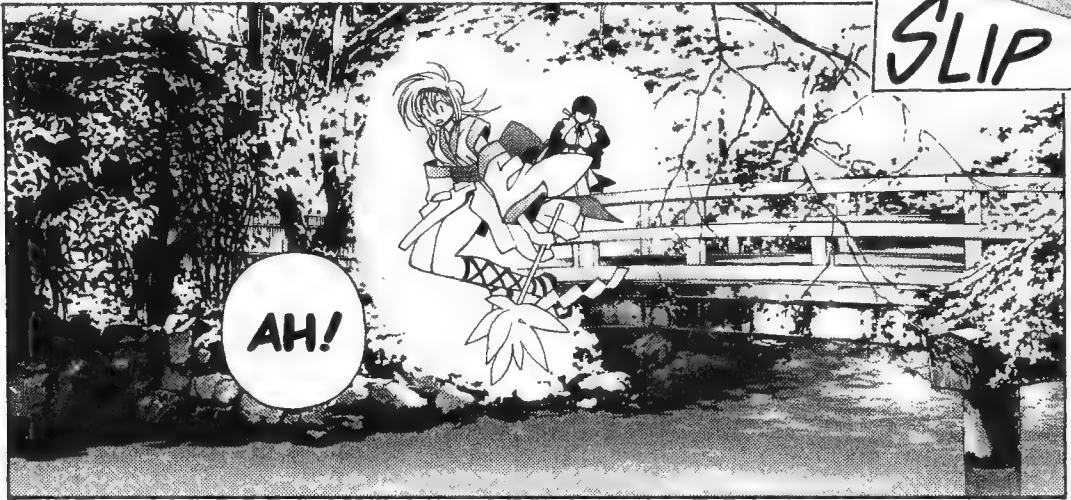
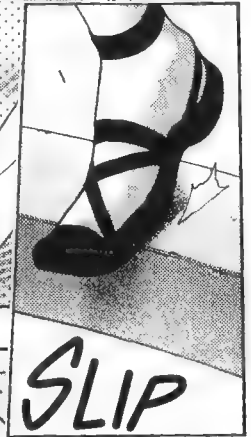
RUSH
RUSH
RUSH
RUSH
SIGH
E COSÌ... MITO SEMBRA CONOSCERE IL MIO SEGRETO...
E A QUANTO PARE RIESCE A VEDERE LIME...

FLAPT

QUESTI MOMENTI SONO I PIÙ ADATTI DEL GENERE PER **INDOSSARE UN COSTUME** CHE TI DISTRAGGA PER QUALCHE ISTANTE!

ECCOTI UN MIO NUOVO CAPOLA-VORO!

AAH! SENPAI REIKO?!

FLASH
SLIP
AH!
SPLASH

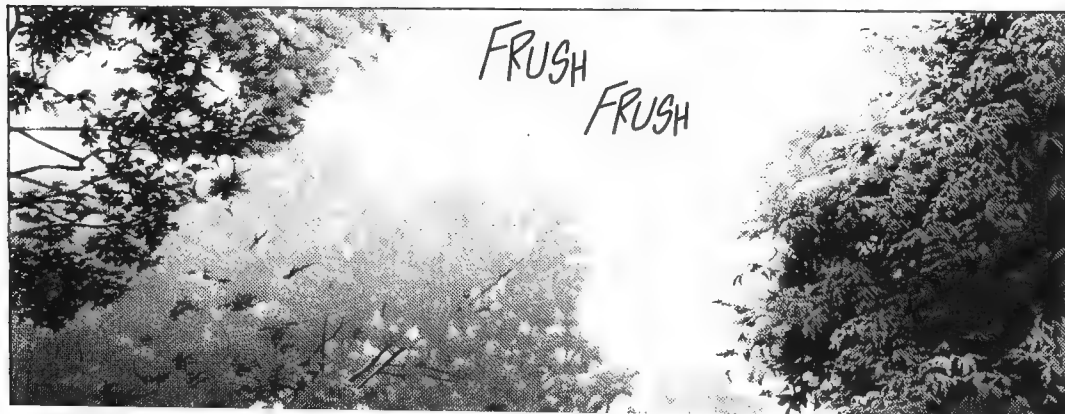
UH?
M-
MINTO...
EHM...
OH!
OH, UFFA...
PROPRIO IN
UN MOMENTO
DEL GENERE...
F SS SSHHHH
MA...
CHE COSA
SIGNIFICA
QUESTO?!
FSSS SHHHH
ALTRO CHE
WATERPROOF!
SI E` SCIOLTO COME
SE FOSSE FATTO DI
CARTA VELINA!
INTERESSANTE...
QUESTO NON LO
SAPEVO NEANCHE
IO... I COSTUMI
MAGICI EVIDENTE-
MENTE NON SONO
WATERPROOF!

E ALLORA, MINTO? METTITI SUBITO **QUESTO** COSTUME!

NON VORRAI PRENDERTI UN RAFFREDDORE...?

N-NO, GRAZIE... N-NON FA NIENTE...

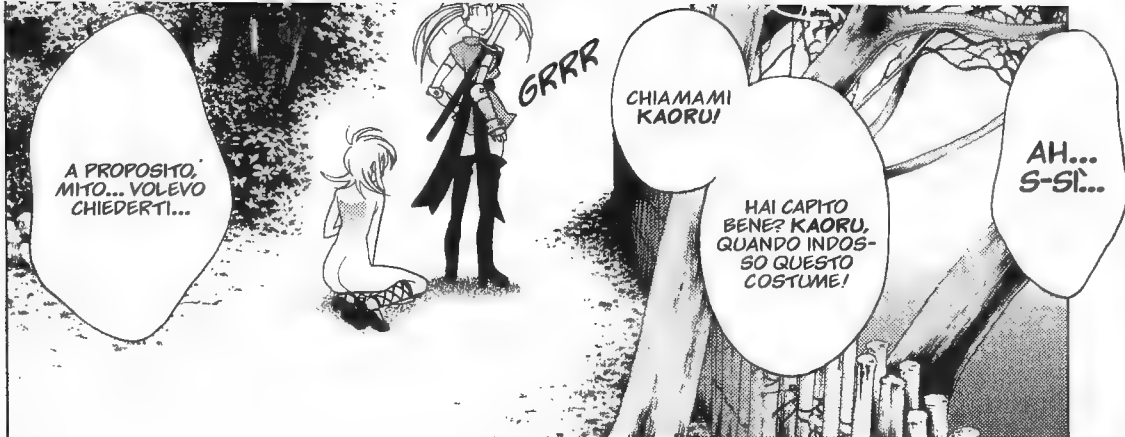
CHE DESTINO CRUDELE... ANCORA UNA VOLTA DOVRÒ RIDURMI A ESSERE UN GIOCATTOLO DELLA SENPAI REIKO... UNA BAMBOLA DA VESTIRE E SVESTIRE COME LEI PREFERISCE...

SONO UNA GUERRIERA CHE SOSTIENE LA GIUSTIZIA! MI CHIAMO **KAORU** DETTA **LA CAMPANELLA AL VENTO!**

IO INCARNO LA **QUINDICESIMA GENERAZIONE** DI UNA **ANTICHISSIMA FAMIGLIA NINJA!**

SHOCK
COSA?! NON CI POSSO CREDERE! HAI SCOPERTO LA MIA IDENTITÀ SEGRETA?!
SÌ, PERCHÉ...?
ABITI QUI VICINO, MITO?
AH... CIAO...
CHE CI FAI QUI?

BE', MENO MALE... ALMENO SONO RIUSCITA A SFUGGIRE DALLE GRINFIE DELLA SENPAI REIKO...

S-SENPAI REIKO...
SONO OFFESA! ME NE VADO, MINTO!
CHI DIAVOLO È QUESTA SECCATRICE CHE SBUCA DAL NULLA?

MA NON POSSO ESSERE SOPRAFFATTA DA UNA COME LEI! LA PROSSIMA VOLTA GLIELA FARÒ **PAGARE!**
IL COSTUME DI QUELLA RAGAZZA È **PERFETTO...**

C-COSA?!

M-MA ALLORA, IL MIO SEGRETO DI CUI PARLAVI...

...SAREBBE IL FATTO CHE HO RACCOLTO UNA **MONETA DA DIECI YEN** ALLA STAZIONE CIRCA UN MESE FA, E CHE L'HO **TENUTA**?!

L'HAI INDOSSATO, ALLA FINE...

BE'... ORA CHE CI PENSO, MI SEMBRA DI RICORDARE UNA COSA DEL GENERE... MA COSA...?

COMUNQUE SIA, DAL MOMENTO IN CUI TI HO VISTO PER LA PRIMA VOLTA, HO PRESO UNA **DECISIONE**!

MIN MIN MINTO - CONTINUA

ALPHA VR1
VR1
Kenichi Sonoda
EXAXXION
PROPOSTA

BENE!
ISAKA, ESEGUI IL COMANDO DEL PIANO LR, IN MODE F-1!
COSA?! LI... LI GETTERE-MO VIA?!

FATTO!
SHUMP

SPLASH
WOOOOOOO

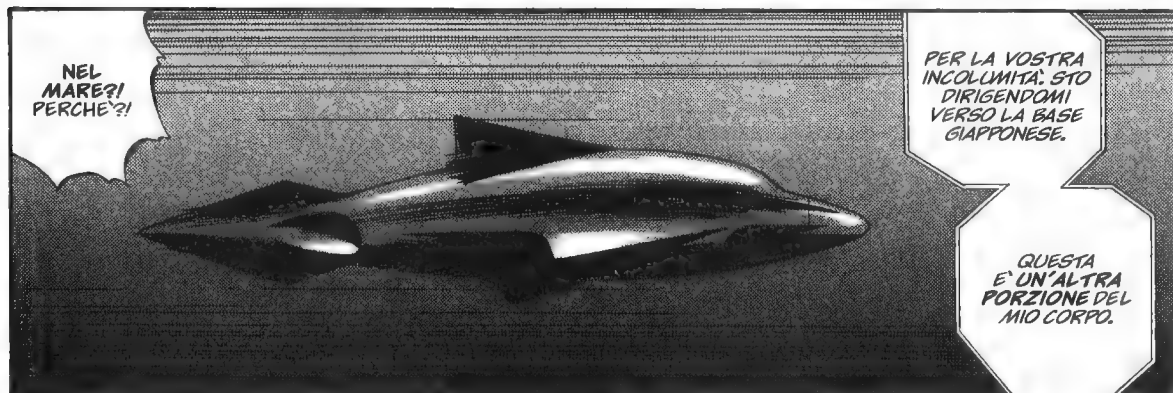
TORNERA` A UNA VELOCI-TA` PIU` CHE RADDOPPIATA RISPETTO A PRIMA.
BLOW
WHIZZZZZ
ISAKA E` PASSATA IN MODE F-1.

M-MA... ABBANDO-NARLI COSI`... NON E` UN PO' TROPPO CRUDELE?
LE DIRETTIVE DEL SIGNOR HOSUKE SONO APPROPRIATE.

NEL MODE F-1 E` POSSIBILE UTILIZ-ZARE L'ABBANDONO DELLA ZAVORRA PROPRIO PER IL LO-RO SALVATAGGIO.
AH!

RICORDATI CHE LA PERSONALITÀ DI ISAKA È STATA **CONTAGIATA** DA QUELLA DI AKANE, QUINDI NON ABBANDONERÀ MAI QUEI TRE AL LORO DESTINO.
FINCHÈ NON COMPORTERÀ INTOPPI NELL'ESECUZIONE DEL COMANDO, SI IMPEGNERÀ AL MASSIMO PER SALVARE LA FAMIGLIA HINO!

WOOOOOO
GURGLE

ISAKA! CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?!
COSA SIGNIFICA QUESTO?! L'IMPATTO È STATO...
M-B P-TYPE
M-B P-TYPE
CI SIAMO IMMERSI NELLE PROFONDITÀ DEL MARE.

PER LA VOSTRA INCOLUMITÀ, STO DIRIGENDOMI VERSO LA BASE GIAPPONESE.
NEL MARE?! PERCHÈ?!
QUESTA È **UN'ALTRA PORZIONE** DEL MIO CORPO.

...MA HO ENERGIA SUFFICIENTE PER L'ACQUA, LA TEMPERATURA E L'ARIA.
LA NAVIGAZIONE SUBACQUEA SERVE PER EVITARE EVENTUALI ATTACCHI.
SÌ, MA GANCHAN...?
L'ALTRA ME STESSA È TORNATA VERSO LA BASE PORTANDOSI DIETRO TUTTI I SISTEMI DI CONTROLLO, GRAVITAZIONALE E D'INERZIA, PER CUI ORA SONO PRIVA DI FORZA DIFENSIVA.

L'ALTRA ME STESSA CHE E' TORNATA INDIETRO FARA' TUTTO IL POSSIBILE PER SALVARE HOICHI! SE TORNASTE ANCHE VOI ALLA BASE DEGLI ASCENSORI, RISCHIERESTE SOLTANTO LA VITA!
MA MAMMA...
AKANE! ADESSO NE HO VERAMENTE ABBASTANZA!

TUTTE LE MICROMACHINE MEDICHE SONO TRASPORTATE DALLA ISAKA DIRETTA ALLA BASE DEGLI ASCENSORI, GIUSTO?
SÌ! LA PARTE CHE SI OCCUPA DELLA FAMIGLIA HINO SI STA ORA DIRIGENDO VERSO IL GIAPPONE A CENTOCINQUANTA CHILOMETRI ORARI.
ISAKA RAGGIUNGERÀ FRA POCO LA VELOCITÀ MASSIMA.
E' VELOCISSIMA, DATO CHE NON HA BISOGNO DI PROTEGGERE L'EQUIPAGGIO E SOPRATTUTTO NON HA INUTILI ZAVORRE!
LIVE
16:08:09
F-1 IN ACCELERAZIONE
6:07:52
F-1 MODE ON
16:07:50
SYS
16:08:09
S-M IN ACCELERAZIONE
LIVE

LEI E' GRANDE, SIGNOR HOSUKE!
GRAB

HA PENSATO ANCHE PER IL BENE DI HOICHI E DELLA FAMIGLIA HINO!
MI SONO DI NUOVO INNAMORATA DI LEI...

MMM... SUVVIA...

OH, MIO DIO! MA LAGGIU' C'ERA ANCHE AOI!
CHE FINE HA FATTO LA MIA BAMBINA? DIMMELO SUBITO!

PER ORA NON SO NULLA, MA STO INDAGANDO AL RIGUARDO CON PRIORITA' MASSIMA. ABBIATE PAZIENZA.
VERAMENTE? POTRETE PRENDERE AOI SOTTO LA VOSTRA PROTEZIONE NON APPENA LA TROVERETE...?
M-B

ISAKA... SO COS'E' SUCCESSO ALLA BASE DEGLI ASCENSORI... L'IMPATTO DELLA CANNONATA DI POCO FA HA SICURAMENTE...
M-B P-TYPE
NON DEVI PREOCCUPARTI. STA' TRANQUILLA.

A PROPOSITO, HO PLASMATO UN PAIO DI OCCHIALI CON IL MATERIALE IN ECCESSO DEL MIO CORPO. USALI PURE.
CLICK

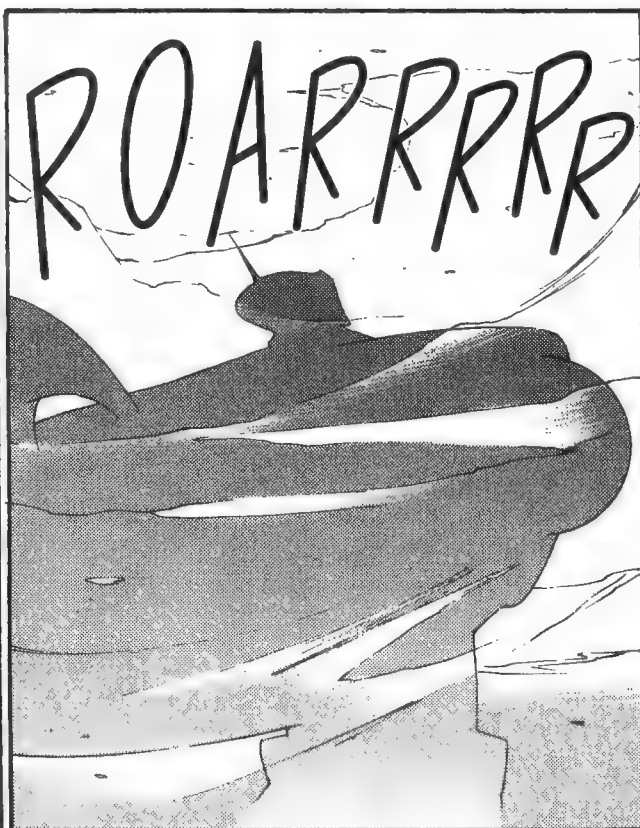
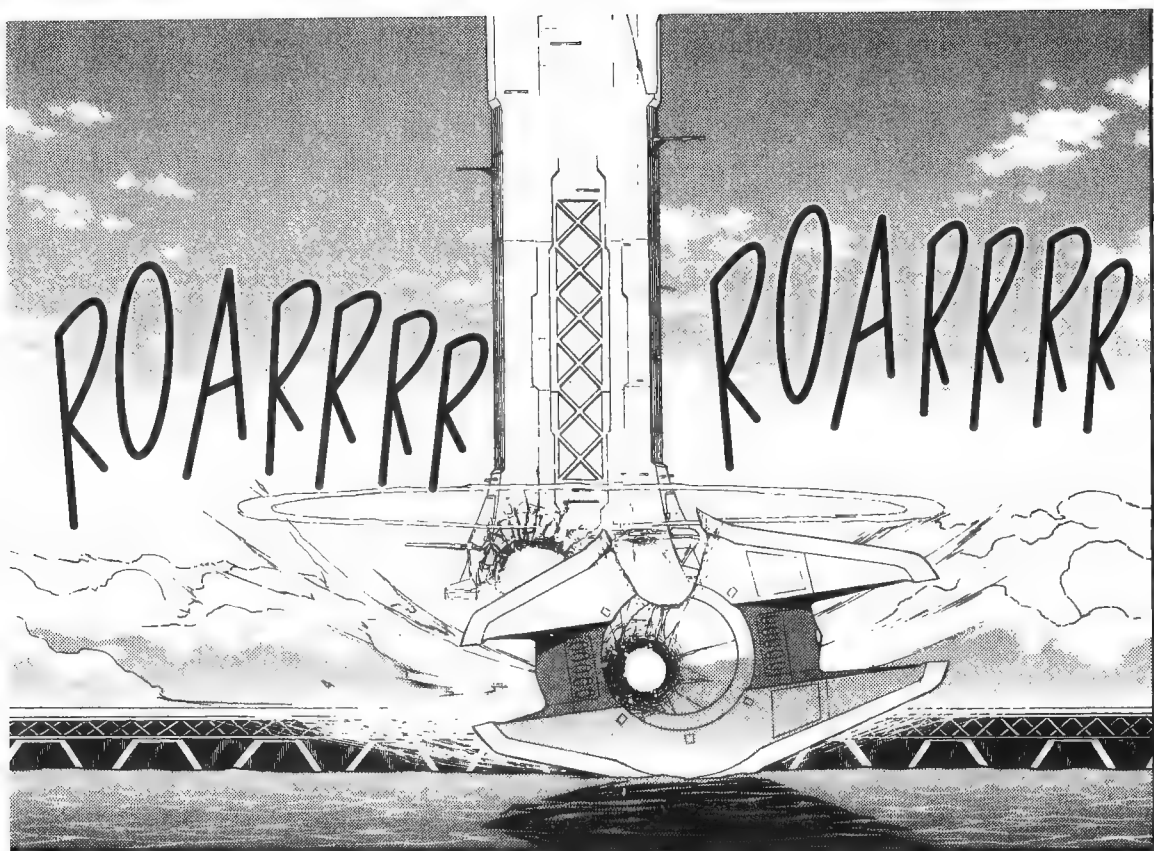
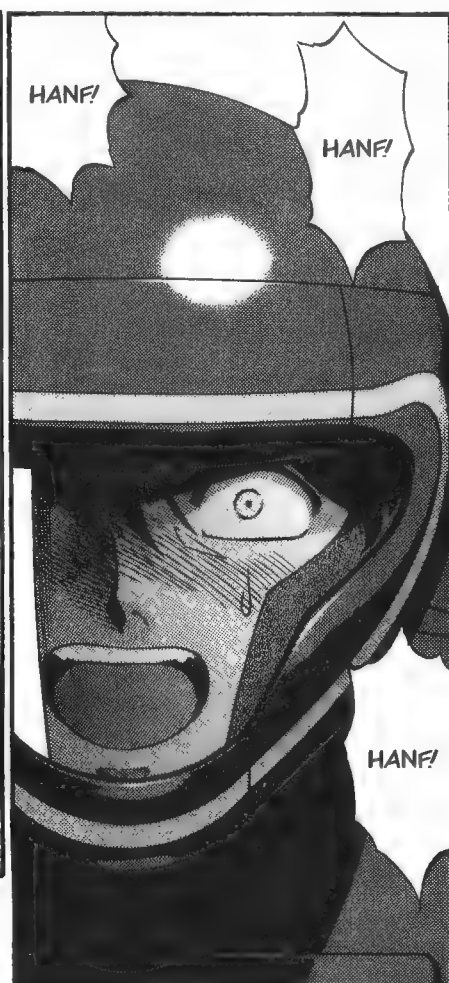
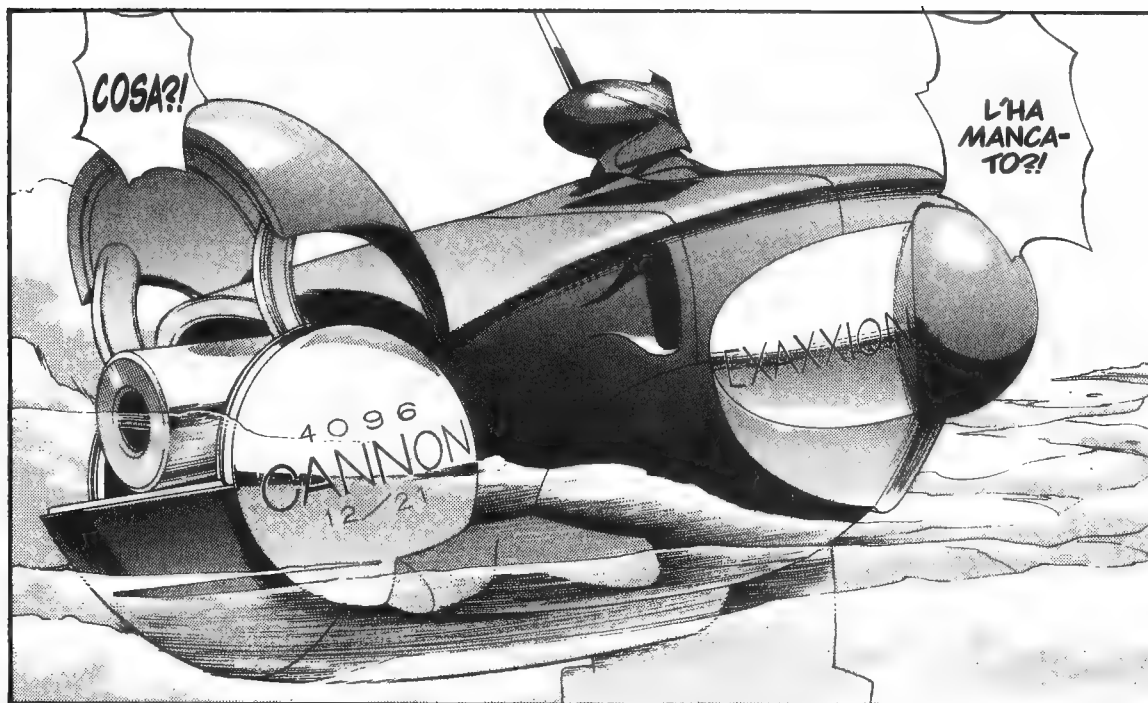
GRAZIE... TI CREDERO', ISAKA...
M-B P-TYPE

ROARRRR
ROARRRR

L'HA MANCA-TO?!

COSA?!

EXAXXION

4096 CANNON 12/21

CHE DIAVOLO E' SUCCESSO?!

WHIZZZ

POCO PRIMA DELLO SPARO, C'È STATO UN IMPATTO ALL'ESTREMITÀ POSTERIORE DELLA CANNA! SI È SPOSTATA IN ALTO A DESTRA!

SIAMO STATI COLPITI!

È STATO IL BRACCIO DELL'EXAXXION CONFICCATOSI NELLA TORRE PRINCIPALE POCO FA!

COM'È POSSIBILE?! QUEL BRACCIO È FISSATO ALLA TORRE GRAZIE ALLA GRU GRAVITAZIONALE, E CON IL DIFFUSORE CONICO AL MASSIMO! NON PUÒ MUOVERSI IN NESSUN MODO!

INOLTRE LA VELOCITÀ DEL PROIETTILE AVREBBE DOVUTO ESSERE RALLENTATA!

IL PROIETTILE VAGANTE DELLA CANNONATA DEL DAGNOF 1 SEMBRA AVER TRAFORATO LA PARTE POSTERIORE DELLA ZONA CONTAINER DEL NOSTRO VEICOLO!

QUALI SONO I DANNI?

IL CONTAINER È STATO QUASI COMPLETAMENTE DISTRUTTO! I SENSORI SONO FUORI USO! VITTIME NON ACCERTABILI!

LA MOBILITÀ DEL NOSTRO VEICOLO E LA POTENZA DELLA GRU SONO STATE MANTENUTE... COS...? OH, NO!

LA POTENZA DELLA GRU È DIMINUITA QUALCHE ISTANTE PRIMA DELLA CANNONATA!

NON ACCETTA L'IMMISSIONE DEL COMANDO!
PORTARE DI NUOVO LA POTENZA **AL MASSIMO!** NON PERMETTETEGLI DI SPARARE LA SECONDA CANNONATA!
QUAL E` LA CAUSA DI TUTTO?!

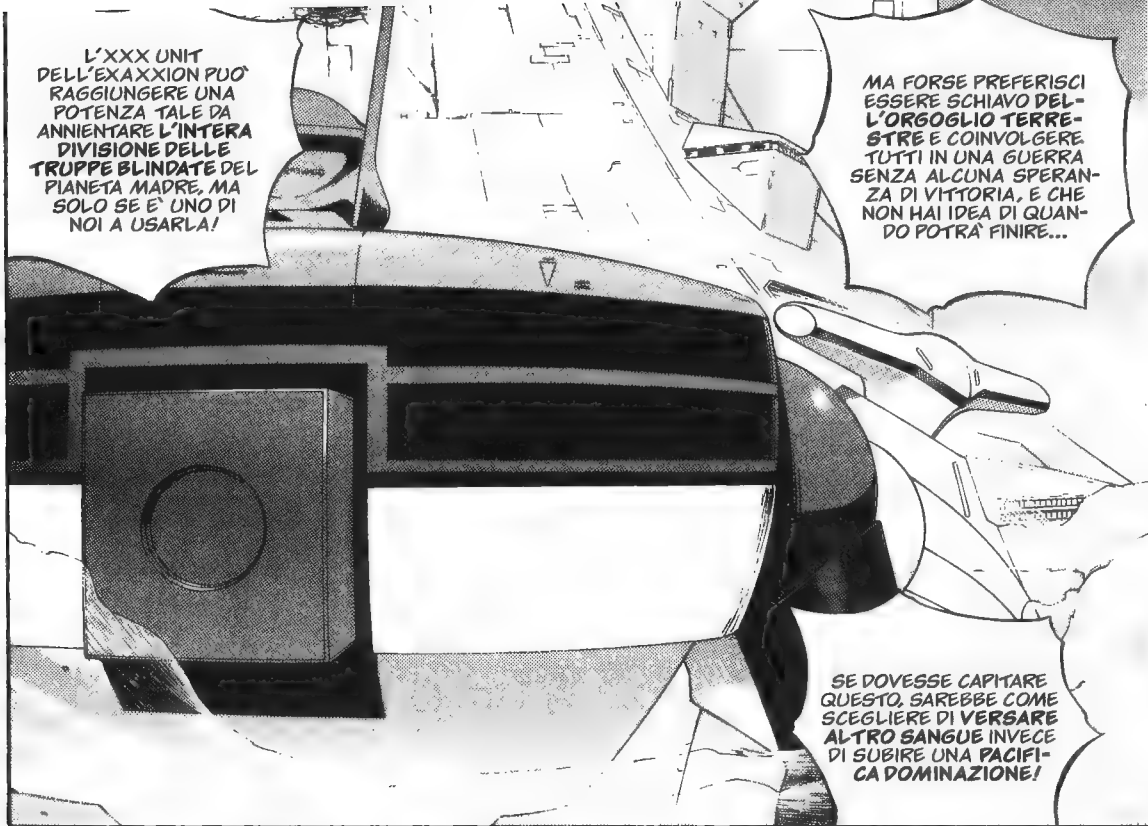
PROBABILMENTE...
CHE SI TRATTI DI QUELLO DI CUI PARLAVA IL COLONNELLO?!
WHUMP
AAH!
E` **IMPOSSIBILE** DISTACCARE LA LINEA DAL SISTEMA PRINCIPALE! LE IMPOSTAZIONI SONO STATE MODIFICATE **NELL'HARDWARE STESSO!**
E` IMPOSSIBILE...
UN ROBOT... O QUALCOSA DEL GENERE... PROBABILMENTE DOTATO DI CAPACITA` DI HACKING... SI DEV'ESSERE INFILTRATO...
POSSIBILE CHE QUALCUNO ABBIA PIRATATO LA LINEA?! DURANTE L'OPERAZIONE IN CORSO, IL NOSTRO VEICOLO DOVREBBE ESSERSI **MATERIALMENTE** STACCATO DALLA LINEA DI IMMISSIONE ESTERNA!
ATTIVATE IL SISTEMA DI RISERVA! RECUPERATE LA POTENZA!
RIFERISCI TUTTO AL GENERALE E CHIEDIGLI LE DIRETTIVE!

HO FATICATO MOLTO PER INFILTRARMI NEL SISTEMA...
NON PER NULLA SI TRATTA DI UNA NAVE DA GUERRA RIOFARDIANA IN SERVIZIO...
COS..? È STATA **LEI** A PIRATARE LA LINEA...?
PORTATE SUBITO ARMI DA FUOCO CON PROIETTILI **TANGIBILI!**
HUFF...
WHHMM
SWINK
A QUESTO PUNTO, VI INFORMO CHE L'EXAXXION VINCERÀ.
VI CONSIGLIO DI AGIRE IN BASE A QUESTO. IL VOSTRO FUTURO DIPENDE SOLO DA VOI, ORA.

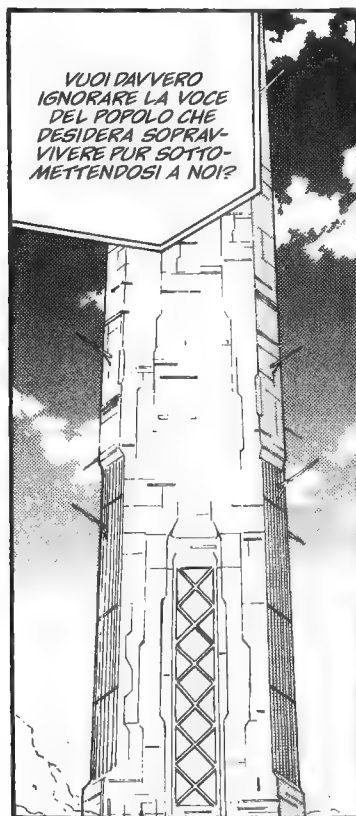
ROARRRRR

EXAXXION

EXAXXION

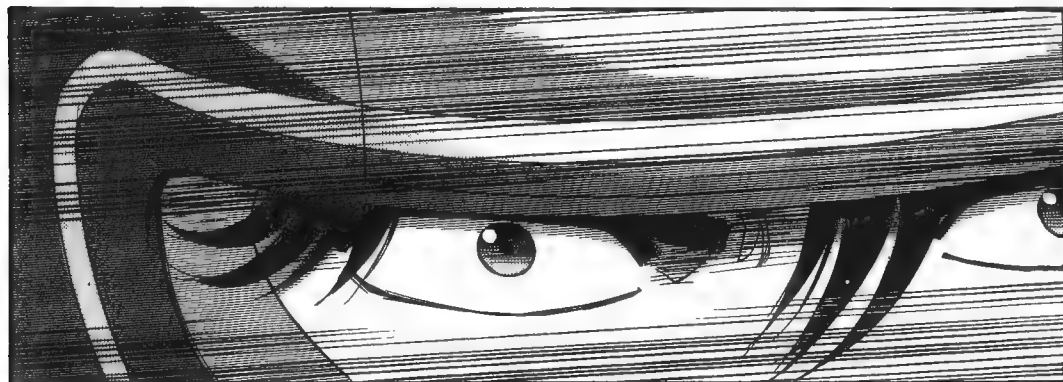
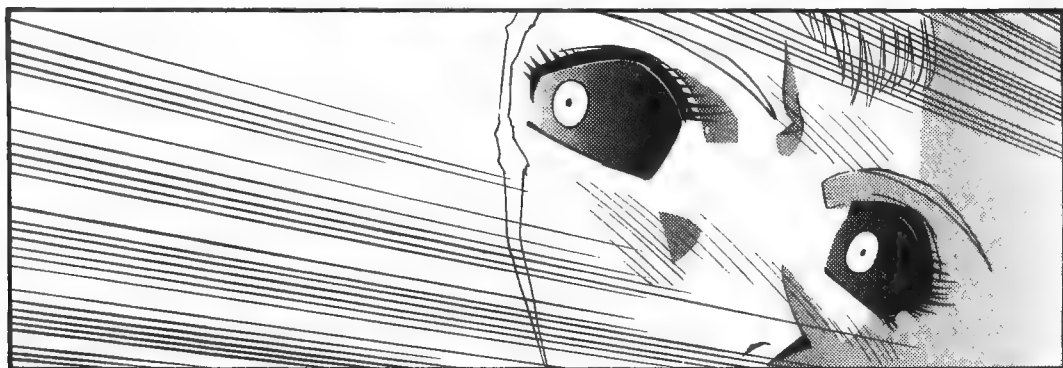
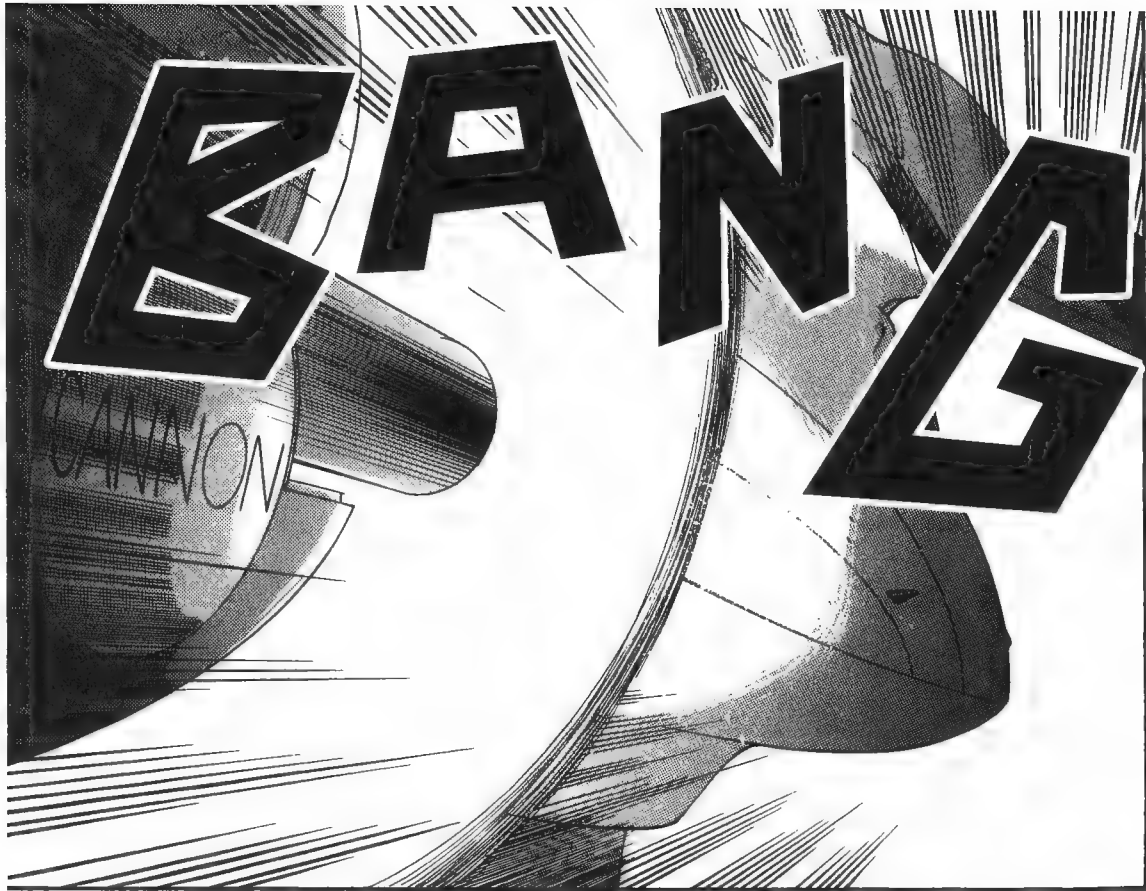
LA TATTICA E LA STRATEGIA SONO DUE COSE COMPLETAMENTE DIFFERENTI! ANCHE SE SCONFIGGERAI ME E QUESTO ROBOT, LA STRUTTURA DI DOMINAZIONE SU SCALA TERRESTRE NON POTRÀ ESSERE CAPOVOLTA ALL'IMPROVVISO!
EX
COSA VORRESTI FARE, DOPO AVERMI SCONFITTO?
EXAXXIO
CHIUNQUE DI NOI DUE CADA SCONFITTO, IL PIANETA MADRE INVIERÀ COMUNQUE UNA GRANDE FORZA MILITARE PER RIOCCUPARE LA TERRA!
CIÒ CHE STO FACENDO ORA È CONTRO LA VOLONTÀ DEL PIANETA MADRE RIOFARD!
SE I TERRESTRI... ANZI, SE TU COLLABORERAI CON NOI E CON LE NOSTRE FORZE ARMATE, POTREMMO COMBATTERE INSIEME CONTRO QUELLE DEL PIANETA MADRE!
UNA COMUNICAZIONE DA ISAKA ALFA! DICE CHE È RIUSCITA A OCCUPARE LA GASTARF! HOICHI È VIVO, E I DANNI SI LIMITANO ALL'ANTENNA SINISTRA!
MOLTO BENE!
SEMBRA CHE IL PILOTA NEMICO SIA IN COMUNICAZIONE CON HOICHI! LO MANDO SULL'ALTOPARLANTE!

L'XXX UNIT DELL'EXAXXION PUO' RAGGIUNGERE UNA POTENZA TALE DA ANNIENTARE **L'INTERA DIVISIONE DELLE TRUPPE BLINDATE** DEL PIANETA MADRE, MA SOLO SE E' UNO DI NOI A USARLA!

MA FORSE PREFERISCI ESSERE SCHIAVO **DELL'ORGOGLIO TERRESTRE** E COINVOLGERE TUTTI IN UNA GUERRA SENZA ALCUNA SPERANZA DI VITTORIA, E CHE NON HAI IDEA DI QUANDO POTRA' FINIRE...

SE DOVESSE CAPITARE QUESTO, SAREBBE COME SCEGLIERE DI **VERSARE ALTRO SANGUE** INVECE DI SUBIRE UNA **PACIFICA DOMINAZIONE**!

BANG
CANNON

BLOW

ROARRR

HUMMPH

Sanae Miyau & Hideki Nonomura
OFFICE REI
NADESHIKO URAGASUMI

ECCOMI, YUTA... SONO **NADESHIKO**, E MI OFFRO DI DIVENTARE TUA MOGLIE... ACCETTAMI PER FAVORE!

YAAH!

GRUNT
NON DIMENTICHERÒ MAI LA TUA FACCIA! **SO BENE** CHE LAVORI PER L'ISTITUTO FAN!

DOPO ESSERE STATA SALVATA DA YUTA, HO **APERTO GLI OCCHI!**
SGNOP
MBLL!
HO **ABBANDONATO** QUELL'ORGANIZZAZIONE!

ORMAI NON MI RESTA ALTRO CHE DIVENTARE LA MOGLIE DI YUTA E SERVIRLO RESTANDOGLI ACCANTO **PER TUTTA LA VITA!**
SONO DAVVERO **EMOZIONATA!**

PERÒ... MIREI FA PARTE DELLA FAMIGLIA DI YUTA, DATO CHE È UNA SORELLA ADOTTIVA...
DUNQUE, TU DAI SOLO UNA MANO A MIREI NEL SUO LAVORO...
MI STO PER CASO SBAGLIANDO, EMIRU?

NON È AFFATTO COSÌ! LA MIA SORELLINA HA ANCHE PRESO ME IN AFFIDAMENTO! NOI TUTTI SIAMO UNA FAMIGLIA!
OH, È COSÌ?

BE', IN QUESTO CASO BASTEREBBE IL CONSENSO DI YUTA E MIREI!
TU SEI L'ULTIMA RUOTA DEL CARRO, EMIRU!
GIÀ GIÀ
SNORT
ADESSO MI SONO PROPRIO ROTTA!
SCIAFF
MA COME TI PERMETTI?!
CHIEDIMI SCUSA, BRUTTA RACCHIETTA MOCCIOSA!
GRRR
E TU CREDI DI ESSERE AFFASCINANTE SOLO PERCHÈ HAI ADDOSSO UN ABITO CLASSICO?! SEI UNA BIFOLCA SUPERATA!
THUMP
THUMP
THUMP

BE', BUON DIVERTIMENTO...
GRRR
THUMPTHUMP
CHAK

CHAK
COSA STA SUCCEDENDO, EMIRU?
COS'È QUESTO CHIASSO? SI SENTE PERFINO DAL LOCALE!

PANT PANT PANT PANT
...MA CHE VI È CAPITATO?

...E QUESTA È LA SITUAZIONE, CARA MIREI!

ORA HO CAPITO!
D'ACCORDO, PUOI VIVERE INSIEME A NOI!
PIÙ NUMEROSA È LA FAMIGLIA, PIÙ ALLEGRA E DIVERTENTE SARÀ L'ATMOSFERA!

MA... COME SAREBBE A DIRE?!
OH, WOW!

MIREI!

E VA BENE, POSSO ANCHE OSPITARTI, NADESHIKO.

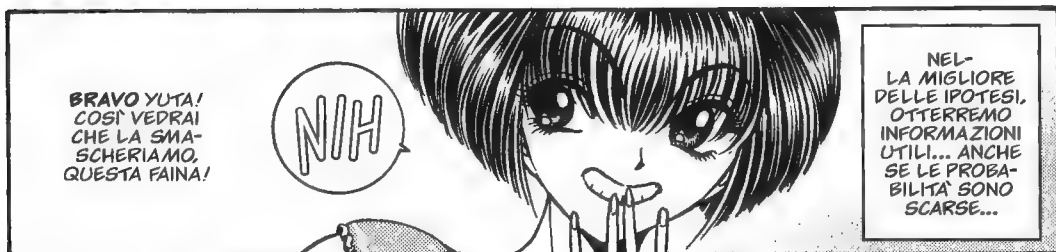
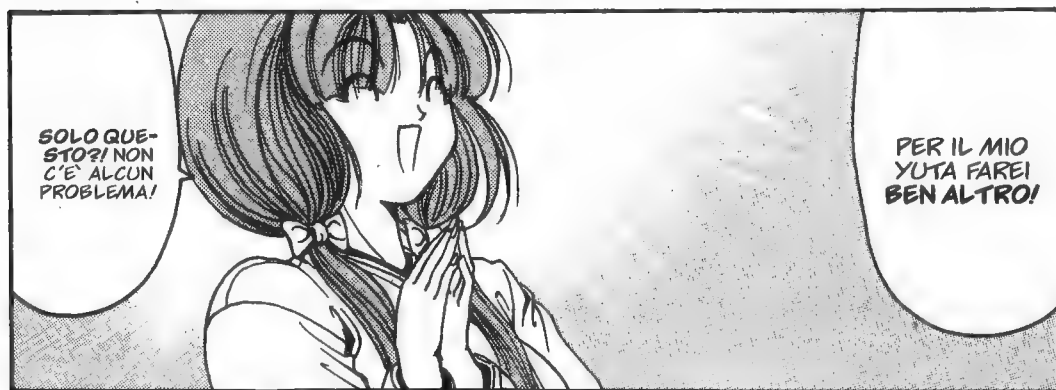
MA CERTO.
COME FAI A SAPERE CHE HA LASCIATO IL FAN?! NON VORRAI CREDERE ALLE SUE FANDONIE?!

SAI COME SI DICE... ODIARE I DELITTI, MA NON CHI LI COMMETTE!

HM...
GIÀ...

!
WOW
VERAMENTE, YUTA?!

UH?!
MA A UNA CONDIZIONE...

DEVI DARMI INFORMAZIONI RELATIVE AL FAN!

NELLA MIGLIORE DELLE IPOTESI, OTTERREMO INFORMAZIONI UTILI... ANCHE SE LE PROBABILITÀ SONO SCARSE...
NIH
BRAVO YUTA! COSÌ VEDRAI CHE LA SMASCHERIAMO, QUESTA FAINA!

PER IL MIO YUTA FAREI BEN ALTRO!
SOLO QUESTO?! NON C'È ALCUN PROBLEMA!

PER IL MOMENTO NON VORREI DIRE NULLA! NE PARLERÒ POCO ALLA VOLTA SOLO CON TE, YUTA!
TI SEI TRADITA!

PUÒ DARSI CHE DOPO AVER OTTENUTO LE INFORMAZIONI NECESSARIE, MI PIANTI!
C'È ANCHE UN ALTRO DETTO... MAI FIDARSI DELLE STRADE DI NOTTE E DELLE PROPOSTE ALLETTANTI...

RIVELARE CIÒ CHE SO È SEMPLICE... MA SUL SERIO POI MI PERMETTERÀ DI RESTARGLI ACCANTO..?
UN MOMENTO...

EMIRU!
RATTLE

NADESHIKO STA PARLANDO CON ME.
NON INTROMETTERTI.

...M-MA YUTA...
ODDIO, MI HAI CHIAMATO PER NOME!

SMETTILA DI FARE STORIE SU QUESTO ARGOMENTO.
INOLTRE SONO ANCHE SICURO DEL FATTO CHE LEI ABBIA INTERROTTO OGNI TIPO DI CONTATTO CON IL FAN.

...NON TE NE SARAI MICA...?
PERCHE`?! PERCHE` LA DIFENDI, YUTA?

NO! NON PUO` ESSERE COSI`!
FLIP FLIP
SICURAMENTE AVRA` QUALCHE ALTRO MOTIVO! CERTO!

TROVERO` IL MODO DI MANDARLA VIA!
COMUNQUE SIA, DEVO PROTEGGERE YUTA DA QUELLA VIPERA!

THUMF

UFFA! NON VOGLIO DIVIDERE LA CAMERA CON TE!
ZITTA! LA COSA REPELLE ANCHE ME, SE PROPRIO VUOI SAPERLO!

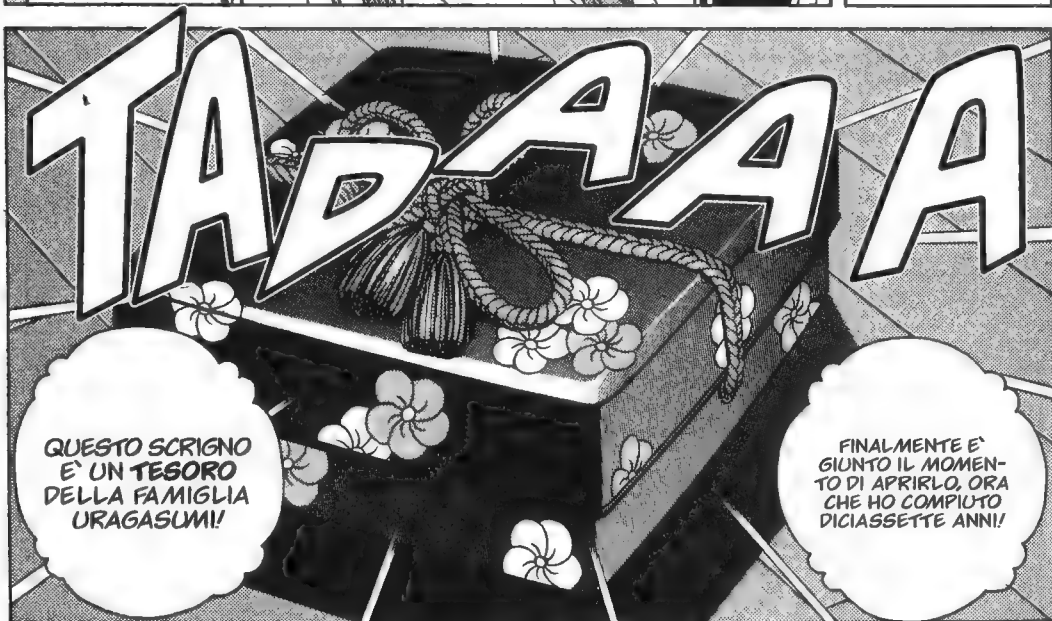
TI INFORMO CHE ATTUALMENTE SEI QUI IN QUALITÀ DI CAMERIERA! SEI UN'OSPITE, CAPITO?
SE PROVERAI A FARE QUALCOSA A YUTA, NON LA PASSERAI LISCIA!

SLAM

UFFA!
ORA CHE POSSO RIMANERE IN QUESTA CASA, È TUTTO IN MANO MIA!

AVEVO SENTITO DIRE CHE MIREI È UNA DONNA BELLISSIMA...
AMORE PROIBITO
MIREI... SORELLINA MIA ADORATA...
NO, YUTA... ANCHE SE NON ABBIAMO LEGAMI DI SANGUE, SIAMO PUR SEMPRE FRATELLI...
COMUNQUE NON MI PARE CHE CI SIANO QUESTIONI DEL GENERE NELL'ARIA...

MI RESTA DA AFFRONTARE SOLO QUELLA RACCHIETTA CON I CAPELLI A PAGGETTO!
CE LA METTERÒ TUTTA!

DUNQUE...

TADAAAA
QUESTO SCRIGNO È UN TESORO DELLA FAMIGLIA URAGASUMI!
FINALMENTE È GIUNTO IL MOMENTO DI APRIRLO, ORA CHE HO COMPIUTO DICIASSETTE ANNI!

FA PARTE DI UN CORREDO NUZIALE TRAMANDATO DA GENERAZIONI NELLA FAMIGLIA URAGASUMI...
CONTERRÀ SICURAMENTE QUALCOSA DI PREZIOSO, CHE MAGARI INSEGNA COSE UTILI PER DIVENTARE UNA BRAVA MOGLIE!

CLAP CLAP
STO PER ENTRARE IN POSSESSO DI UNA GRANDE CONOSCENZA. IL MOMENTO È SOLENNE.

DUNQUE...

RATTLE
RATTLE
RATTLE
RATTLE

...CO-
SA?!
MA... MA... MA...
SHRRRR
THUMP

AAH!
RATTLE
RATTLE

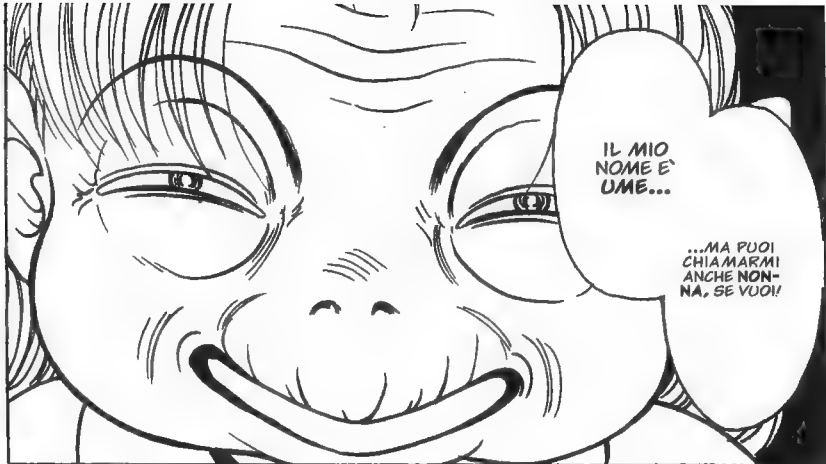
BOMF

GRAB
EHI! CHE DIAVOLO FAI?!

IO SONO UNA TUA ANTENATA!

...UNA MIA ANTENATA?
NON LO CAPISCI GUARDANDOMI? IO E TE SIAMO COME DUE GOCCE D'ACQUA!

QUESTA NON È CASA TUA!
FERMA!
VLAM

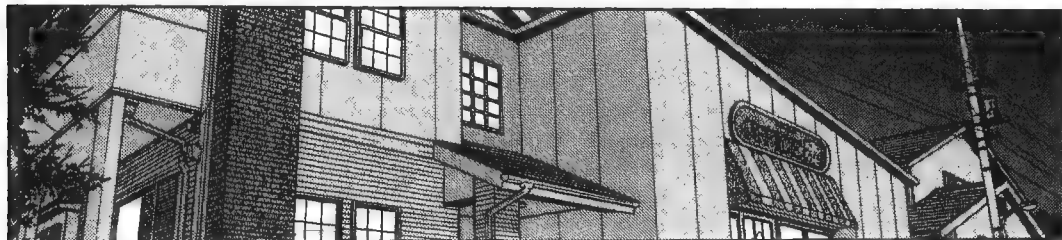
VLAM
LA VUOI PIANTARE?!

IL MIO NOME E` UME...
...MA PUOI CHIAMARMI ANCHE NONNA, SE VUOI!

SCUSAMI, MA SONO AFFARI MIEI!
COMUNQUE SIA, NOTO CHE CON IL PROGRESSO PEGGIORA ANCHE LA QUALITÀ DELLE DONNE! DAVVERO DEPLOREVOLE!

OOH, ASPETTAVO PROPRIO QUESTA DOMANDA!
DIMMI, PIUTTOSTO... COME MAI TI SEI RIDOTTA A FARE LO SPIRITO NELLO SCRIGNO, NONNA UME?

LA PRINCIPESSA PRESSO CUI PRESTAVO SERVIZIO IN TEMPI LONTANI NON ERA MOLTO BEN INFORMATA RIGUARDO ALLA VITA CONIUGALE, PERCIÒ I RAPPORTI TRA LEI E IL SIGNORE NON ANDAVANO MOLTO BENE...

IL TORMENTO FU COSÌ GRANDE CHE LA POVERINA SI AMMALÒ E IN BREVE TEMPO MORÌ...

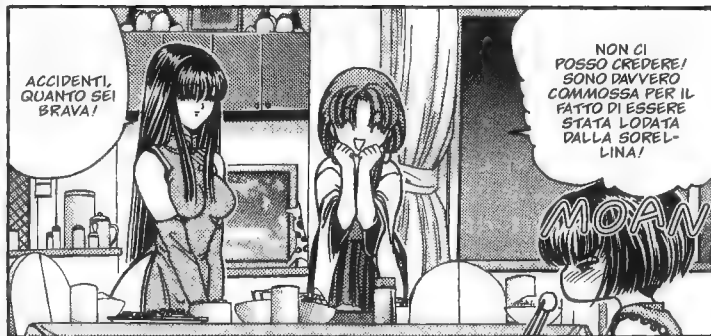
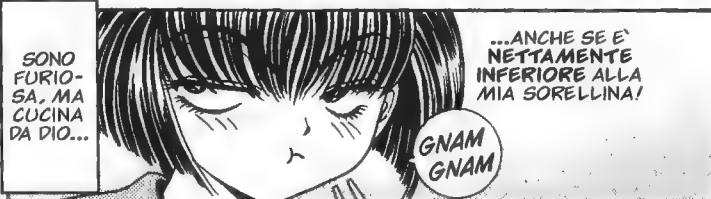
IO, PRESA DAL RIMORSO DI NON AVERLA ISTRUITA A DOVERE...
...INIZIAI A PIANGERE A DIROTTO SENZA PIÙ FERMARMI, STRINGENDO AL PETTO LO SCRIGNO, OVVERO IL RICORDO DELLA PRINCIPESSA...

IL MIO PENTIMENTO ARRIVÒ A TAL PUNTO CHE, DOPO MORTA, DIVENNI UNO SPIRITO ISTRUTTORE IN MATERIA CONIUGALE PER TUTTE LE PRINCIPESSE DELLA FAMIGLIA URAGASUMI!
ECCO, DA' UN'OCCHIATA A QUESTO!
FLIP FLIP

DOONG
ARGH

VECCHIA SPORCACCIONA!
ACCIDENTI! ALLA TUA ETÀ...
WHAP WHAP

LE TECNICHE DELL'ALCOVA SONO CONOSCENZE INDISPENSABILI PER UNA SPOSA!
MA CHE DIAVOLO DICI?

EH?! C-COME NO...!
NON TI INTERESSA CONDURRE UNA VITA FELICE CON IL TUO MARITINO?
BLUSH

ALLORA LASCIA FARE A ME!
DICI SUL SERIO...?

EH EH... MA CON **QUESTI** TI ROVINERÒ TUTTO, NADESHIKO!

SALE

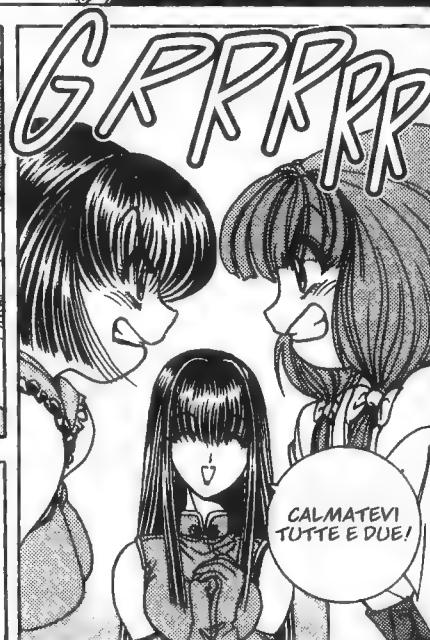
PEPE

HOT

OOPS, **SCUSA!**

STUMP

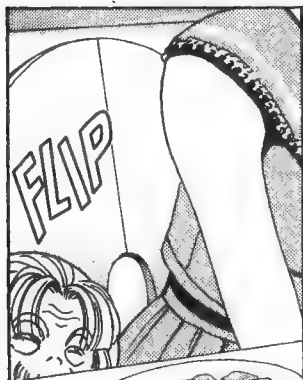
GRRRRR

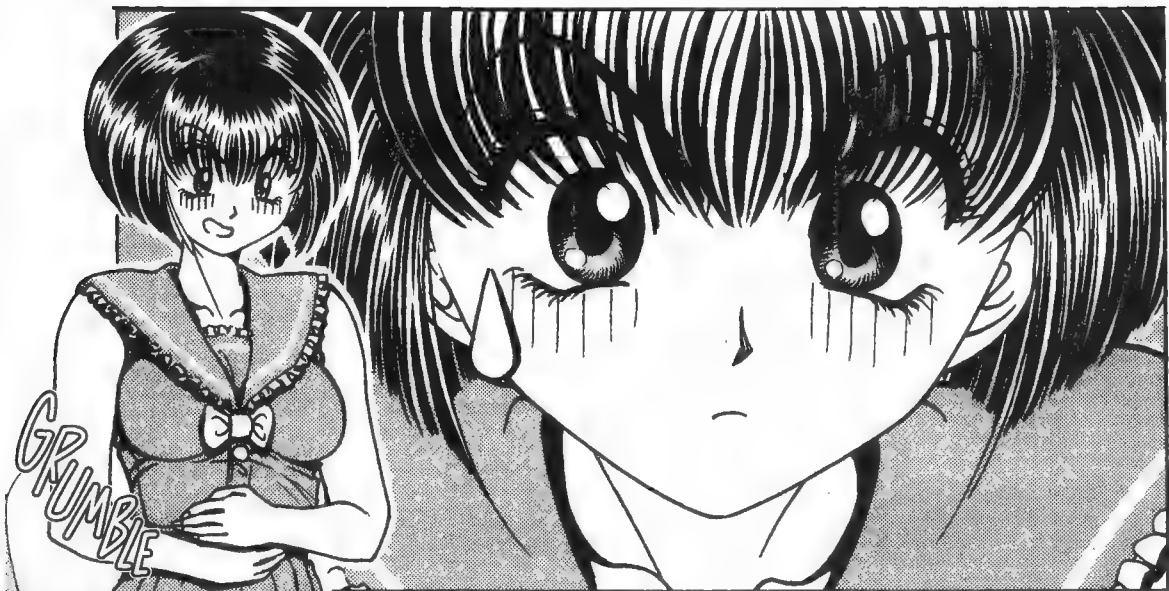
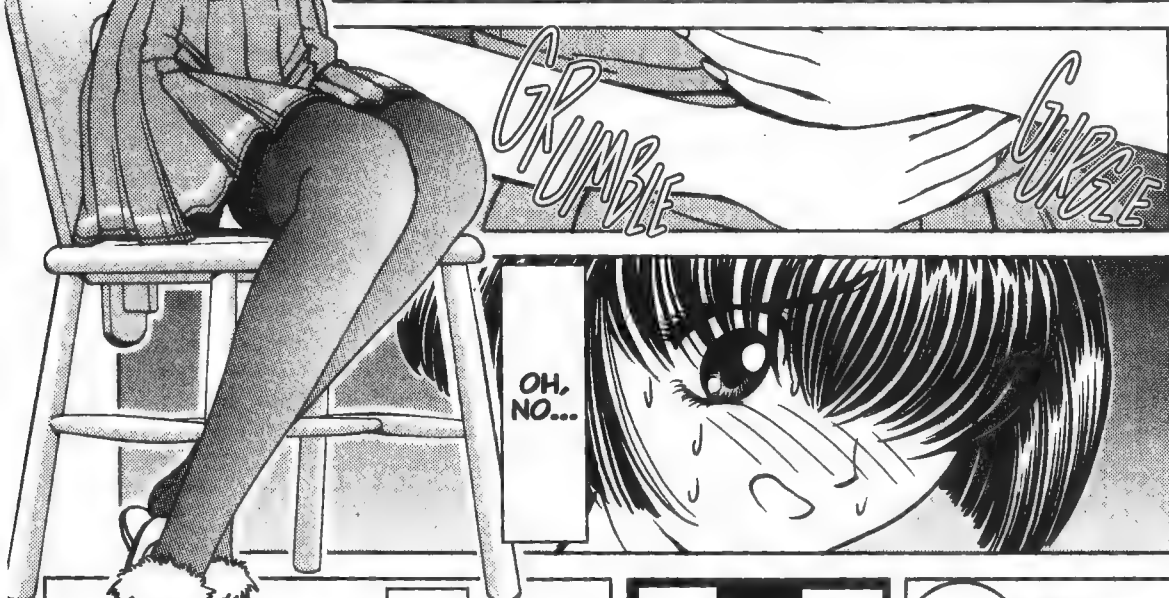
COME HAI OSATO?!

CALMATEVI TUTTE E DUE!

GROAN

PER LA CENA DI OGGI HO CUCINATO CON TUTTO IL MIO CUORE! L'HO FATTO PENSANDO A TE, YUTA!

MALEDETTA! NON APPICCICARTI A LUI CON QUALUNQUE SCUSA!
PURR PURR MIAO
GRRR

YUTA... NONOSTANTE SIAMO COSÌ VICINI...
...È COME SE TU FOSSI DISTANTE ANNI LUCE...

NON MI SEMBRA VERO IL FATTO CHE FINO A IERI LITIGAVAMO SCHERZOSAMENTE...
ANCH'IO VORREI PARLARE CON YUTA...

ACCIDENTI, SON PROPRIO PIENA!

GRUMBLE

GRUMBLE
GRUMBLE
GURGLE
OH, NO...
KLUNK
DEVO ANDARE AL BAGNO CON CALMA...
CON NATURALEZZA...
GRO GRO GRO
CHE FIGURA CI FACCIO SE MI METTO A CORRERE VERSO IL BAGNO RUMOREGGIANDO PER UN ATTACCO DI DIARREA...? L-LA MIA IMMAGINE PUBBLICA...
D-DEVO TRATTENERMI...
FLIP

MALEDIZIONE! NON POSSO SCARICARE L'ACQUA!

CHE FIGURA! COME FACCIO ADESSO?!

VICOLO CIECO

OH, NO!

SBAM

CHE RABBIA!
GRRR!

AH, E' COSÌ, DUNQUE?
SE QUESTE SONO LE SUE INTENZIONI, ANCH'IO RICORRERÒ AL RIMEDIO CHE RITERRÒ PIÙ OPPORTUNO!
HEH

MI HA DATO UNA PURGA E POI HA BLOCCATO LA LEVA DELLO SCIACQUONE CON LA COLLA A PRESA ISTANTANEA! QUESTO E' TROPPO!
SE NON FOSSE ARRIVATA MIREI, NON AVREI MAI PIÙ POTUTO MOSTRARE LA MIA FACCIA IN GIRO!

COME OSA FARE LA FINTA TONTA?!
COME PUOI INCOLPARE ME?!
NON SONO STATA IO!
EPPURE, QUELLA TIPA...

MUNCH
MUNCH MUNCH

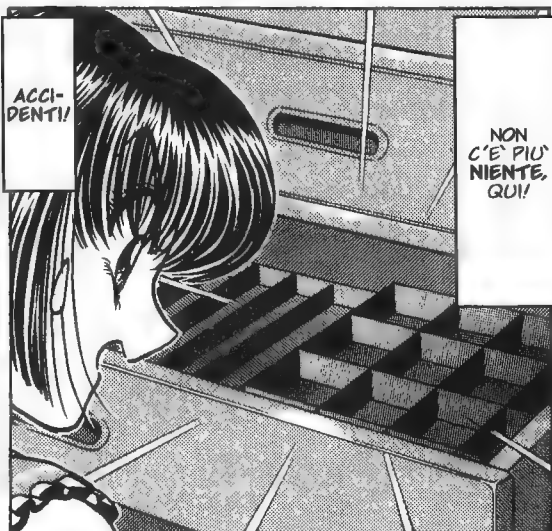
VLAM

NASCONDERÒ TUTTA LA MIA BIGIOTTERIA E LA INCOLPERÒ DI AVERLA RUBATA!
STA' A GUARDARE, NADESHIKO URAGASUMI!

EH EH EH EH

OH?!

NON C'È PIÙ NIENTE, QUI!
ACCI-DENTI!

...

HO GIÀ LA VITTORIA IN PUGNO!
MEGLIO! NON HO NEMMENO BISOGNO DI UNA TRAPPOLA, PER INCASTRARE QUELLA LADRA!

RUSTLE RUSTLE

OH, ECCOLO!
CLING CLING

SENZA VOLERLO, LE MANI MI SI MUOVONO DA SOLE...
PLUSH
EH EH EH! VADO **MATTA** PER IL **SAKE** E PER LE COSE CHE **BRILLANO**!

GLUP
GLUP
GLUP

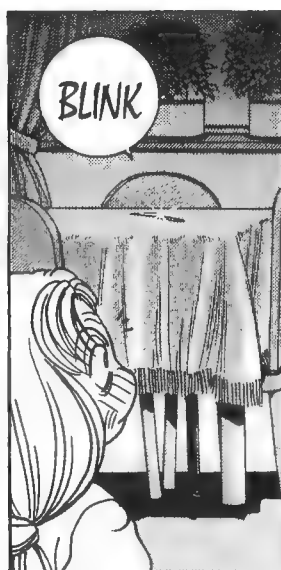
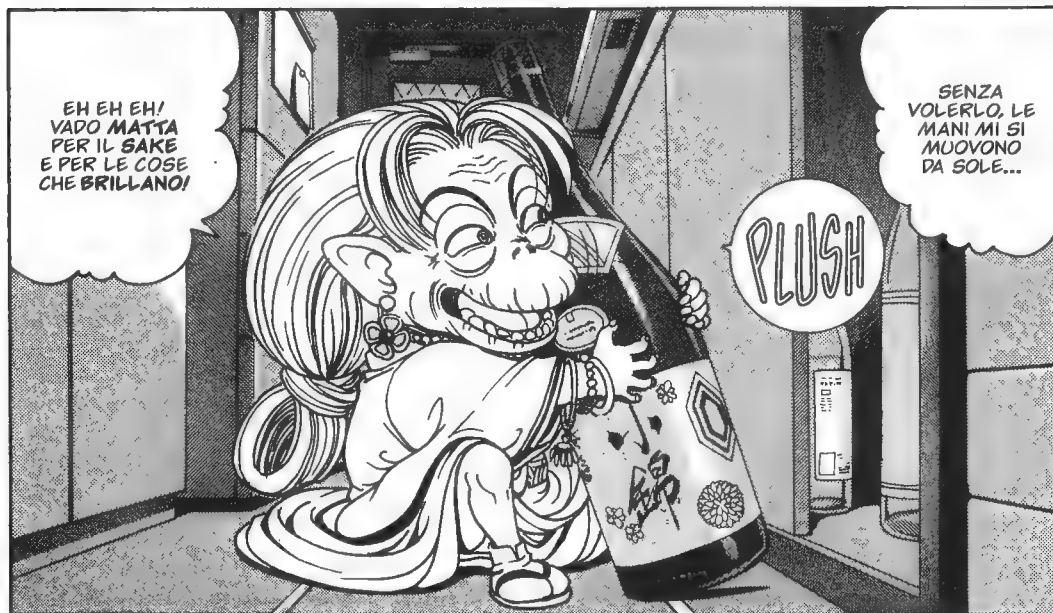
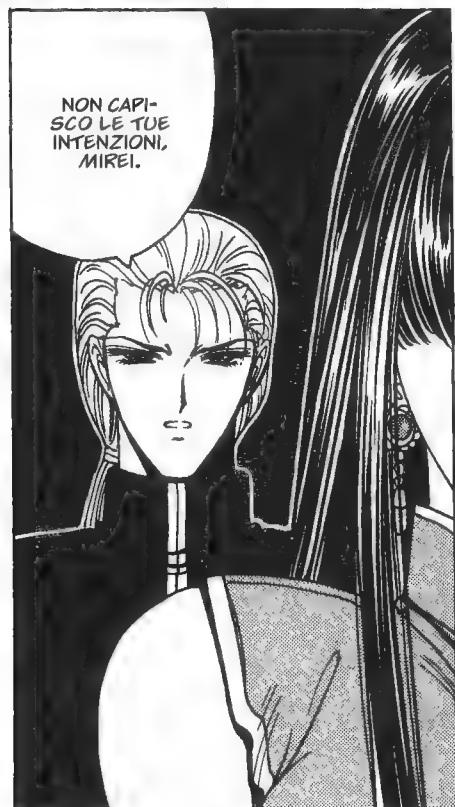
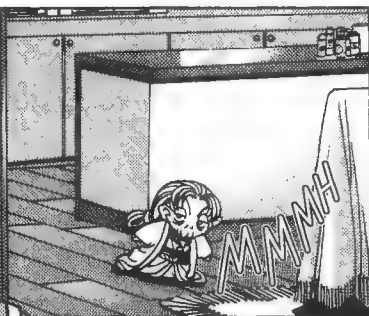
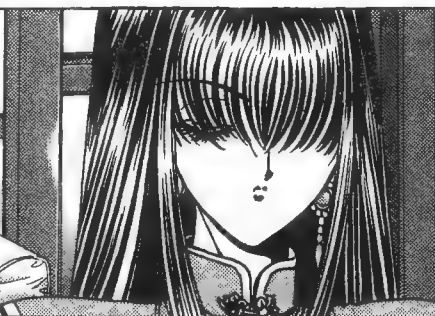
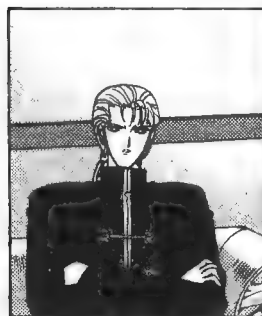
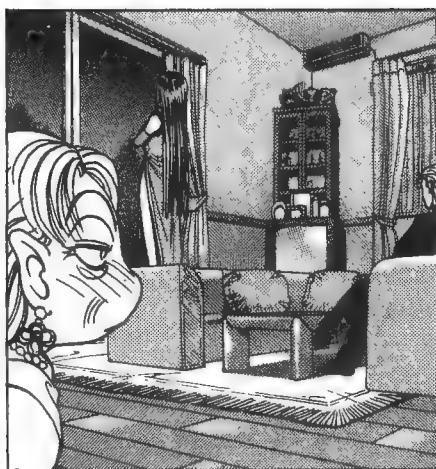
CHE BUONO...
MI SEMBRA D'ESSERE IN PARADISO!
HAAAH

BLINK

OOH!
UN ALTRO OGGET-TO CHE BRIL-LA...

IH IH IH IH
TAP TAP

AH?!

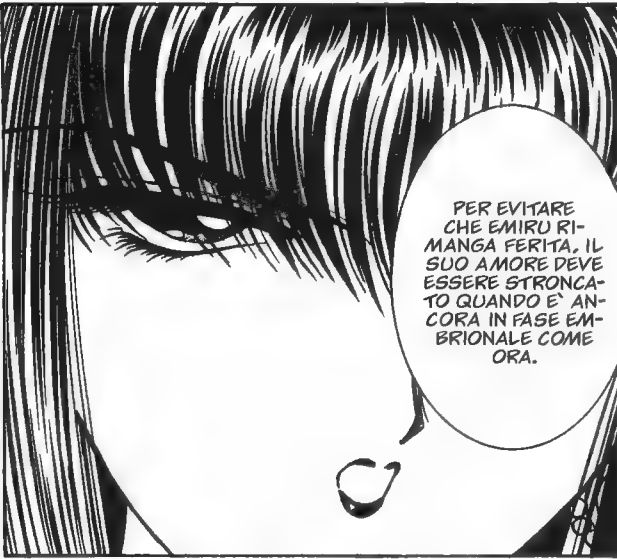
MMMH

NON CAPISCO LE TUE INTENZIONI, MIREI.

PARLI DEL FATTO DI AVER DECISO DI OSPITARE QUELLA RAGAZZA IN QUESTA CASA, VERO?

CREDO SIA NECESSARIO PRENDERE QUALCHE PRECAUZIONE NEI SUOI CONFRONTI.
MEGLIO EVITARE SORPRESE.

QUELLA RAGAZZA È INNOCUA COME LA CODA MOZZATA DI UNA LUCERTOLA, HIRYU.
MIREI... QUESTA TUA IMPRUDENZA POTREBBE ESSERTI FATALE.

VOGLIO STACCARE EMIRU DA YUTA.

E HO INTENZIONE DI USARE NADESHIKO COME PEDINA PER RAGGIUNGERE QUESTO OBIETTIVO.

FIIUUUU

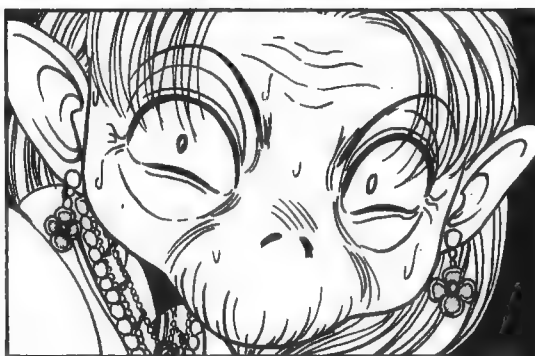
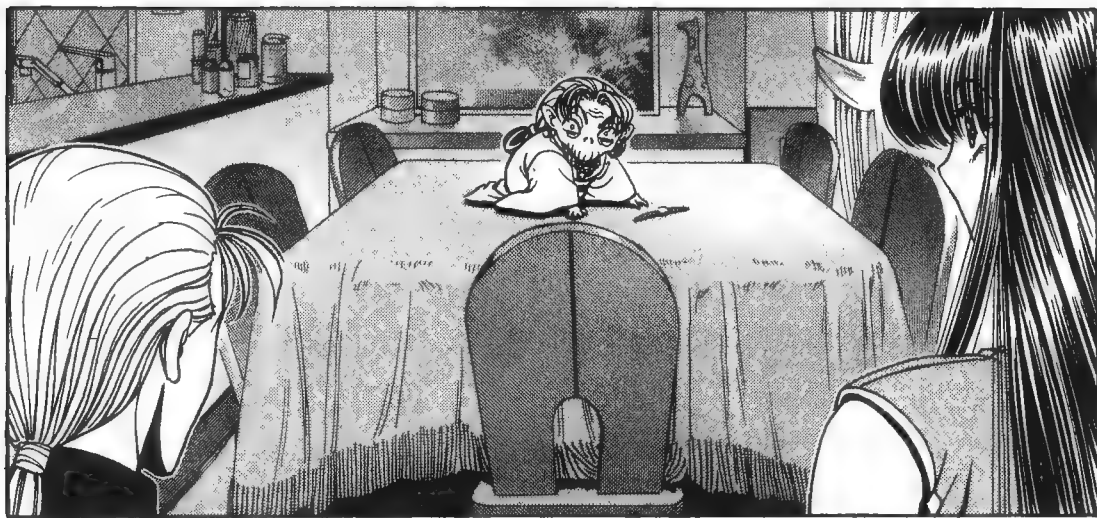
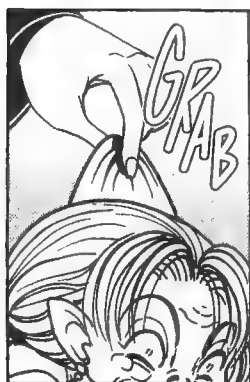
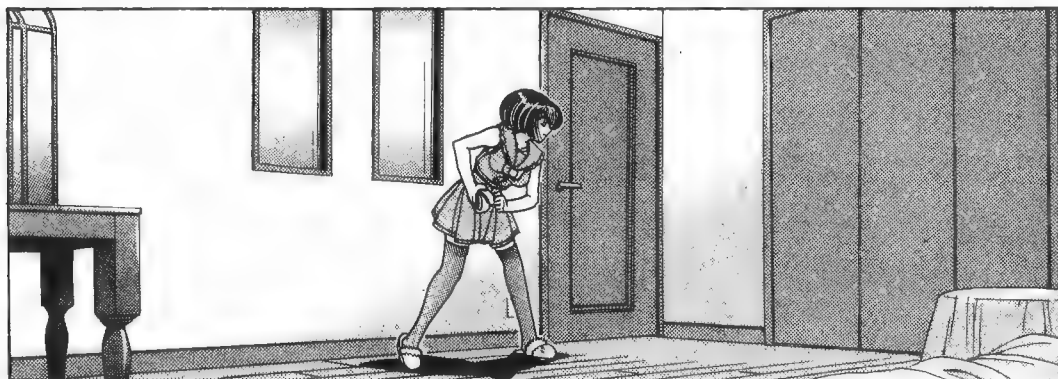
AAAAAAH
SONO STATA SCO-PERTA!

OH, CARA COGNATINA! PER FAVORE, FA' FINTA DI NON AVERMI VISTO!
SWISH
ZOMP

SONO UN'ANTENATA DI NADESHIKO, LA PRINCIPESSA DELLA FAMIGLIA URAGASUMI! MI CHIAMO UME!
QUANDO LA PRINCIPESSA AVRÀ FINALMENTE CONSUMATO CON IL SUO SPOSO, MI PRESENTERÒ A VOI UFFI-CIALMENTE!

E QUESTA ROBA NON SIGNIFICA NULLA!
FLIP
ZIP
ZIP
ZIP

CASPI-TA...
ALLORA, FARAI COME TI CHIEDO?! MI REN-DERESTI COSÌ FELICE!

GRAB

EHI! CHE DIAVOLO FAI, BRUTTO MALEDUCATO?!
COME DICEVO, HAI PRESO UNA DECISIONE SBAGLIATA SCEGLIENDO NADESHIKO, MIREI!
UN'AGENZIA DI INVESTIGAZIONI PARANORMALI NON PUO' AVERE SUL GROPPONE UNA TIPA ACCOMPAGNATA DA UNO SPIRITO CLEPTOMANE!
CHE DEVO FARE...?

BENE... VIENI PURE, NADESHIKO!
NEL MOMENTO ESATTO IN CUI APRIRAI LA PORTA, PER TE SARÀ LA FINE!
BRIIIIP

DOPO DI CHE, TI CONSEGNERÒ ALLA SORELLINA... ECCO COME UMILIARE UNA LADRA!

PERCHÈ DIAVOLO ANCORA NON ARRIVA? DOVREBBE AVER GIÀ FINITO DI METTERE A POSTO LA CUCINA...
...E, IL BAGNO È OCCUPATO DA YUTA...
UH

AIUTO
CON QUESTO NASTRO ADESIVO TI RIDURRÒ A UNA MUMMIA EGIZIANA!

EHEHEH

AAAAAAH!

I TRE INSEGNAMENTI DI UME.

TRE. DEDICARSI AL PROPRIO SPOSO SENZA RISPARMIO.

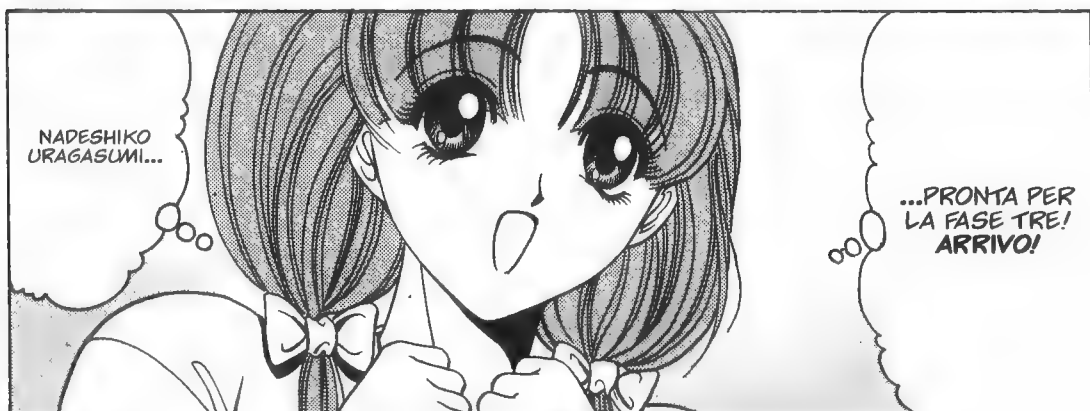
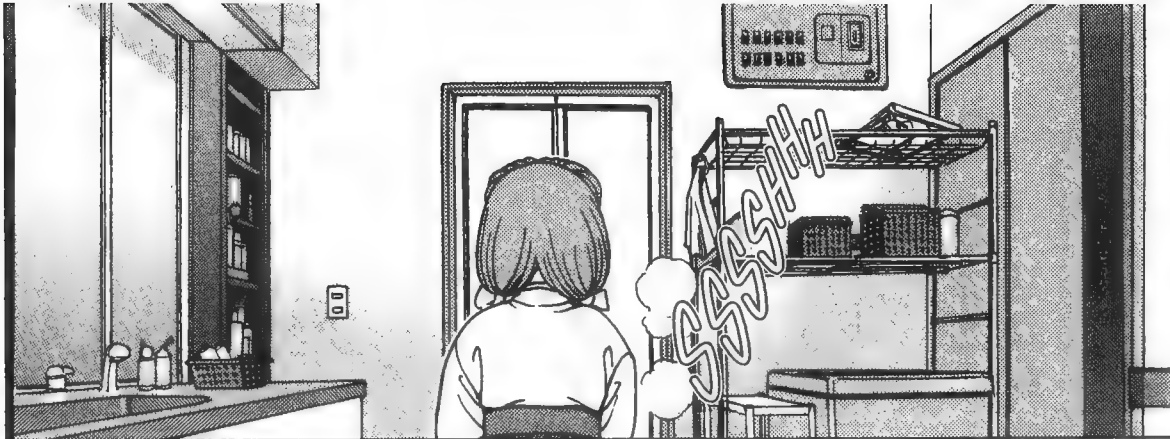
SSHRRRR

TUTUM TUTUM

SSSS

YUTA CARO...

SONO LA TUA NADESHIKO...

CHAK

QUALSIASI ALTRA DONNA NORMALE NON FAREBBE UNA COSA DEL GENERE...
SEI DAVVERO AUDACE, NADESHIKO... NON E` DA TUTTE ENTRARE NELLA DOCCIA MENTRE UN UOMO FA IL BAGNO...

DESIDERI COSÌ TANTO FARE L'AMORE CON ME?

SÌ!

SENTI UN PO', TU...

OH, NON PREOCCUPARTI!
SO GIÀ TUTTO! HO STUDIATO BENE LE ARTI AMATORIE FINO A POCO FA!

SO COME PRATICARE UN - BIIIP - E COME MANIPOLARE IL - BIIIP - E PUOI AVERE SIA LA MIA - BIIIP - SIA IL MIO - BIIIP - PERCHÈ SI SA CHE GLI UOMINI MOLTO SPESSO RICHIEDONO ANCHE DI - BIIIP - CON LE LORO PARTNER. PROMETTO CHE MI IMPEGNERÒ AL MASSIMO!

CREDO CHE SIA RISCHIOSO PRENDERSI DELLE LIBERTÀ CON UNA TIPA DEL GENERE...
È UN'IMMATURA DOTATA UNICAMENTE DI INUTILI NOZIONI TEORICHE...

SPLAP SPLAP

EHI... CHE DIAVOLO STAI FACENDO?

MI STO PREPARANDO PER LAVARTI LA SCHIENA, YUTA CARO!

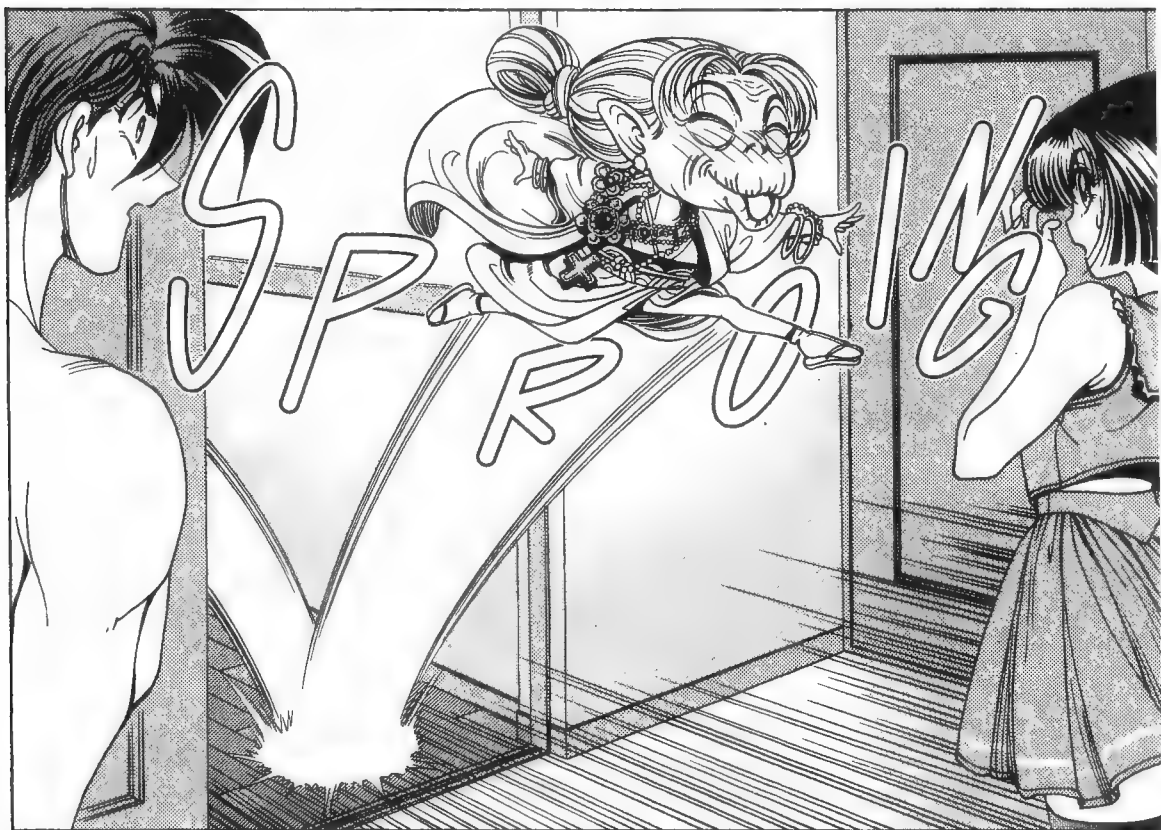
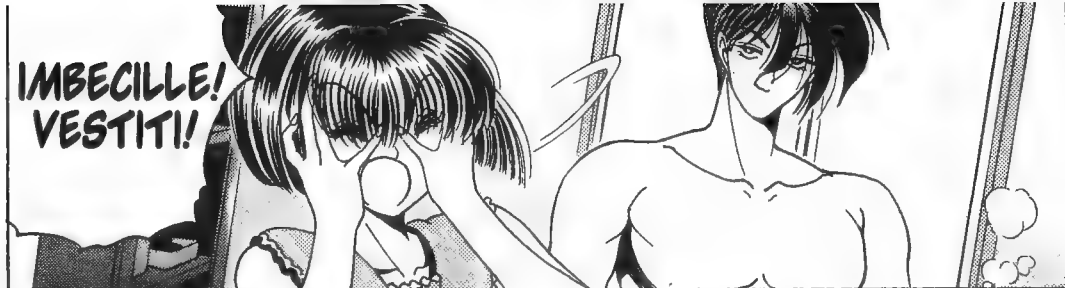
PLUMP PLUMP PLUMP

...MUOVENDO IL MIO CORPO SU E GIU` IN QUESTO MODO! VEDRAI QUANTA BELLA SCHIUMA!
WOBBLE
WOBBLE
IO ESCO...
M-MA... YUTA!
CHAK
UH?
RRUMBLE
NADE-SHIKO!
VLAM

AAAAAH!
DOING

IMBECILLE! VESTITI!

SPROING

OH MY GOD!
ACCIDENTI! NON C'È VIA DI FUGA!
E QUELLA COSA DIAVOLO È?!

AVANTI, ORA NON HAI PIU' ALCUNA VIA DI SCAMPO. ARRENDITI.

CLINK

COSA?! MA QUELLA E' LA MIA BIGIOTTERIA!

SEXY SEXY
MI STA BENE, VERO?

OOH, PRINCIPESSA!
OH, SEI TU NONNA UME...
CHAK

CIELO... ALLA FINE SEI STATA SCOPERTA?

UH?

COMUNQUE SIA, QUESTO SCRIGNO E' MAGNIFICO...
COME HAI OSATO FARMI PERDERE LA FACCIA?!
TSK

...DUNQUE, A PARTE NADESHIKO, COSA VORRESTI FARE DELLO SPIRITO DELLA SUA ANTENATA, MIREI?

BE'... QUAL E' LA **VOSTRA** OPINIONE IN MERITO?

CHACK
FAC-CIAMOLA FUORI!
SPIT
CROCK CROCK

IO SONO CONTRARIA! VOTO CONTRO! NEGATIVO!
BISOGNA PORTARE RISPETTO AD ANZIANI E ANTENATI!

ANTENATI E ANZIANI VANNO TRATTATI CON RIGUARDO!
COSÌ NON VA BENE! LA SIGNORA UME HA RAGIONE...
VEDO CHE SIETE TUTTI MOLTO DECISI NELLE VOSTRE PRESE DI POSIZIONE...

PER CUI, VISTE LE ATTENUANTI DEL CASO... IN VIA DEL TUTTO AMICHEVOLE...
CLICK

AAH! UN ALTRO LUCCICHINO! CHE BELLO!
SWISH
TUMP

KLUNK

QUESTO CASO E` RISOLTO!
IL MIGLIOR MODO PER SBARAZZARCI DI LEI E` STATO USARE LA SUA DEBOLEZZA.

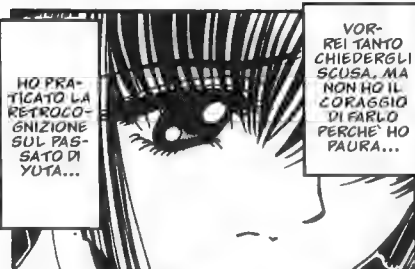
EH EH EH

PER OGGI DOVRAI DORMIRE COSÌ, SENZA OPPORRE RESISTENZA!
MMM
MMM
MMM

QUELLO STRANO SCRIGNO L'HA PRESO LA MIA SORELLINA COME SOPRAMMOBILE PER CAMERA SUA! SEI CONTENTA?

TI SALUTO!

ME LA PAGHERAI CARA!
SLAM

CHISSÀ SE YUTA SI È GIÀ ADDORMENTATO..?

MORIRE...
SCUSAMI, YUTA... PERDONAMI, SE PUOI...
HO PRATICATO LA RETROCOGNIZIONE SUL PASSATO DI YUTA...
VORREI TANTO CHIEDERGLI SCUSA, MA NON HO IL CORAGGIO DI FARLO PERCHÈ HO PAURA...

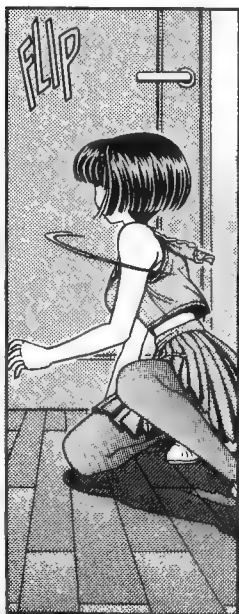
NON C'È NULLA DA FARE SE LUI MI IGNORA... LO SO BENISSIMO...

PERÒ QUESTO MI FA SOFFRIRE TANTO CHE AVREI VOGLIA DI MORIRE...

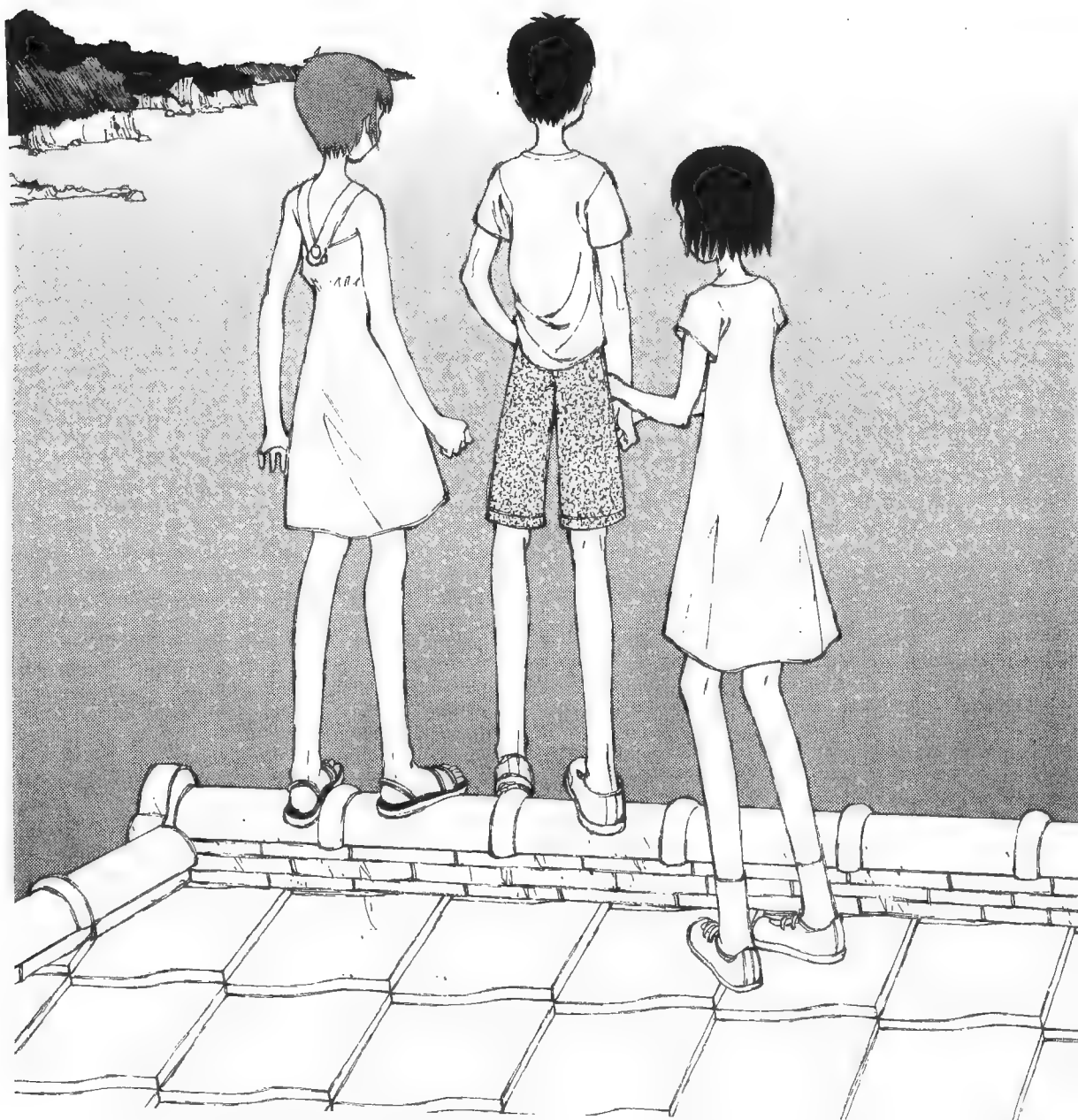
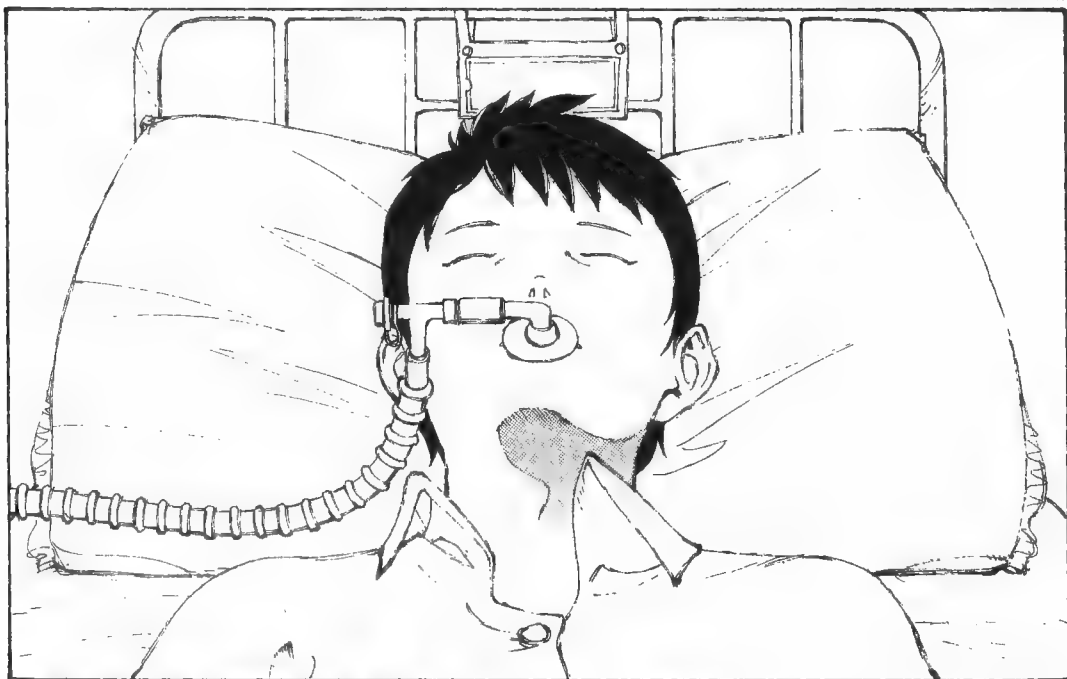
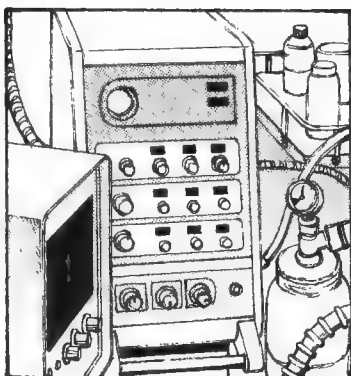
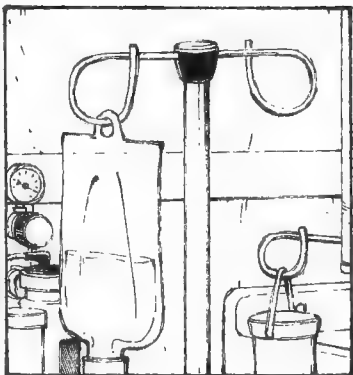
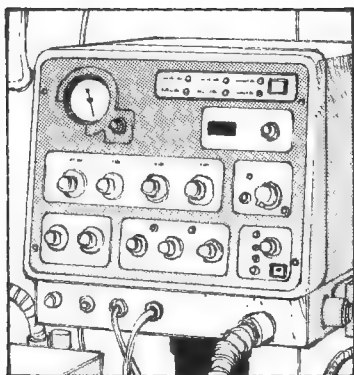
Y-YUTA...
BASTA CHE PROMETTI DI NON FARLO MAI PIÙ.
FLIP

...SÌ...

GRAZIE, YUTA...

OFFICE REI - CONTINUA (13 DI 26)

Mohiro Kito

NARUTARU

QUEL CHE POSSO FARE PER TE

HO SCRITTO
UNA LETTERA
A JUN...
...PER
COMUNICARLE
I MIEI SENTI-
MENTI...
ASCOLTA,
KYOJI...

LE HO SCRITTO CHE IN REALTÀ...
...IO TI VOGLIO BENE, KYOJI...
SE NON FOSSE SUCCESSO TUTTO QUESTO, NON AVREI MAI POTUTO ESSERE ONESTA CON ME STESSA...
SICURAMENTE JUN RIDERÀ DI ME.
COSA PENSAVI DI ME, KYOJI?
TI DAVA FASTIDIO IL FATTO CHE TI PRENDESSERO IN GIRO?

TAP

SPLOSSSH

FRIP

VIRATA A SINISTRA.

WHISSSS
ASCEN-
SIONE.
TUP
ANCORA.
PTHOO

ADESSO UN LOOP, E DOPO 180 GRADI DI ROLLATA...
...PASSARE AL VOLO ORIZZONTALE.
GRAB

WHISSS
COS...?!

AAAH!

NIENTE DA FARE... NON RIESCO A TRASMETTERGLI COMANDI TROPPO DETTAGLIATI... SIGH...

UH?

WIIIUNNNN
C-COSA?!

SWIN
SWIN
PLOOSH
WHUP

BUONA-
SERA.

HAI GIÀ
FINITO LE TUE
ACROBAZIE?

GUARDA GUARDA... QUESTA E` LA TUA ARGILLA MENTALE...
HA UNA FORMA CARINA, SAI?

BLINK

EHI, MA... QUELLA...
...QUELLA SCOPA...

QUESTA E` LA MIA ARGILLA MENTALE!
E` UNA FIGATA, VERO?
BLINK
FRUSH

DIMMI...
...CHE NOME HAI DATO ALLA TUA?

FIANCE`?
O MAGARI STEADY?

NO. HOSHIMARU.

TU... CHIAMI QUESTO TIPO DI CREATURE HOSHIMARU?!
HOSHI-MARU?!
AH AH AH
QUESTI SONO CUCCIOLI DI DRAGO, O QUALCOSA DEL GENERE...
NO, NO...
NON CI SIAMO CAPITE...
HOSHIMARU E` IL SUO NOME PERSONALE.
OUI
PERCHE`? TU NON GLIENE HAI DATO NESSUNO?
GLI HAI DATO UN NOME?
MMM... VEDIAMO UN PO'... POTREI CHIAMARLO...
...SCOPA!
AH AH AH!
BE'... ADEGUATO, SE NON ALTRO...

IO MI CHIAMO JUN EZUMI...
MOLTO PIACERE.

PIACERE.
IO SONO SHIINA TAMAI.

BENE BENE... CUCCIO-LO DI DRAGO, DICEVA-MO...
GIÀ. PERCHÈ NO?

ANCHE QUESTO È APPRO-PRIATO.

DIMMI...
...COSA STAVI FACENDO DI BELLO?

AH AH AH! SEI PROPRIO UNA TIPA BUFFA!
MA, PERCHE`?
GIÀ.
ALLENAMENTI SPECIALI?!
PURTROPPO NON RIESCO A TRASMETTERE BENE I MIEI PENSIERI A HOSHIMARU.
DA QUANTO TEMPO VI SIETE UNITI?
PERCIO` STAI CERCANDO DI CREARE UN QUALCHE TIPO DI COLLEGAMENTO CON LUI?
MA ALLORA NON E` UNA COSA RECENTE!
COSA?!
DALL'INIZIO DI AGOSTO...
MH...
GIÀ...

CAPISCO...
IL MIO, INVECE, DOPO UNA SETTIMANA CIRCA E' DIVENTATO COME UNA PARTE DEL MIO CORPO...

HAI MAI VISTO...
...IL NOSTRO FUTURO?

IL... NOSTRO FUTURO?

LO IMMAGINAVO, VISTO QUELLO CHE MI HAI APPENA DETTO.
NO, VERO?
ESATTO.

SI TRATTA...
...DI UN DRAGO!
SE SARAI FORTUNATA...
...POTRÒ FARTELO VEDERE!
BENE...
VOLIAMO UN PO'!
ATTRAVERSE-REMO IL GOLFO DI TOKYO FINO A CHIBA!

WOOOOO

SSSHH
OH... TI RINGRAZIO...
MI LACRIMANO GLI OCCHI!
PRENDI QUESTI.

TAP

DOVE CI TROVIAMO?

È LA SCUOLA CHE HO FREQUENTATO...
...FINO AL QUARTO ANNO DELLE ELEMENTARI, CIOÈ CINQUE ANNI FA.

PURTROPPO È STATA CHIUSA...
...PERCHÈ IL NUMERO DEGLI ALUNNI ERA DIMINUITO.

MMM...
VIENI...

ASPETTIAMO UN PO'...
SE SARAI FORTUNATA, POTRAI VEDERLO ANCHE TU!

CRI'
CRI'
CRII
CRI'

TU ABITI DA QUELLE PARTI?
SI, PIU' O MENO.

E TU, JUN?
NO, IO ABITO LONTANO, VERSO IWATE.
QUANDO LA SCUOLA E' STATA CHIUSA, MI SONO TRASFERITA LI.

ALLORA PERCHE' SEI QUI?
CRI'
E' CHE ORA...
BE', HO UN PO' DA FARE...
CRI'
CRI'
CRI'

HAI... DA FARE...?

CRI'
CRI'

* LA PRINCIPESSA DEL PALAZZO DEL DRAGO SUL FONDO DEL MARE, NOTA ANCHE PER LA FAVOLA DI TARO URASHIMA. KB

...PROBABIL-
MENTE...
...PROPRIO PERCHE` STA INSIEME A UN DRAGO...
CRII CRII
CRII
CRII

MA NON E` POSSIBILE!
CRII CRII

E COSI` HAI VISTO PROPRIO LEI... CHE BELLO...
SEI STATA MOLTO FORTUNATA!
NON SAPREI... PERO', IN EFFETTI, E` STATA UNA FORTUNA INCONTRARLI ALLORA...
SE NON FOSSE STATO PER IL LORO INTERVENTO, ORA NON SAREI QUI A RACCONTARLI...
CRII CRII
COSA?
CRII CRII

UN DRAGO E` TALE PROPRIO PERCHE` SEGUE UNA LEGGE BEN PRECISA...
...E CIOE', QUELLA DI NON INTERVENIRE MAI NEGLI AFFARI DEGLI UMANI...

EPPURE TI GIURO CHE...
SST!

STA ARRIVANDO.
I GRILLI HANNO SMESSO DI FRINIRE.
COME?

S P L OSH
ANDIAMO!
SPLOOOSSSH

ODDIO... C-CHE MERAVIGLIA...
VERO?

TI CONSIGLIO DI NON AVVICINARTI TROPPO...
...ALTRIMENTI TI TRASMETTERÀ IL SUO PENSIERO.

ANCHE QUESTO E' UN DRAGO...?
UH?
GUARDA LÀ...
OTOHIME...?
MA QUELLO È...

CHE MERAVIGLIA! OTOHIME SI È MANIFESTATA!
...UN DELFINO?!
LA SUA ATTENZIONE È RIVOLTA VERSO DI NOI...
ANZI, NO...
È PER TE...

FA' ATTENZIONE!

TU
TUP

M-MI HA DATO UNA SPINTA!

FLOW

...MAGARI, PER SA-LUTARTI!
O FORSE ERA UN BACIO!
AH AH AH

S S S

AH!
WHISSSS

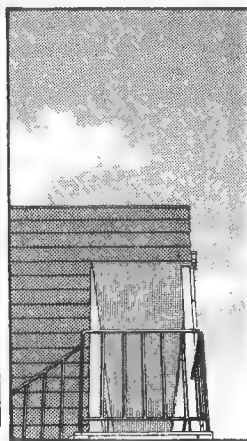
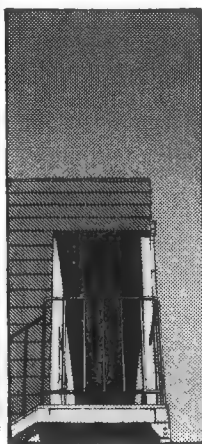
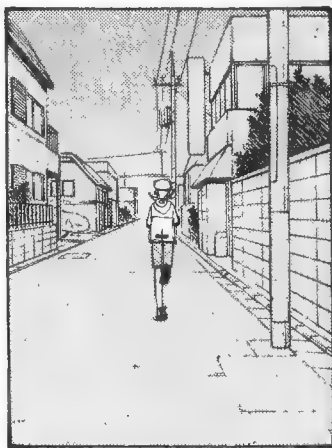
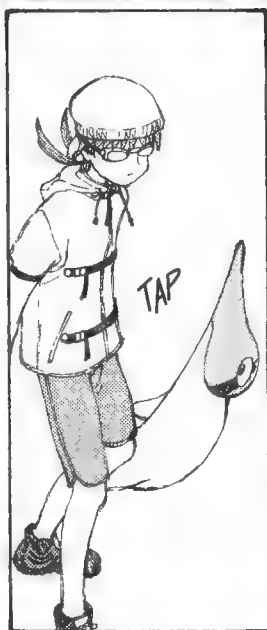
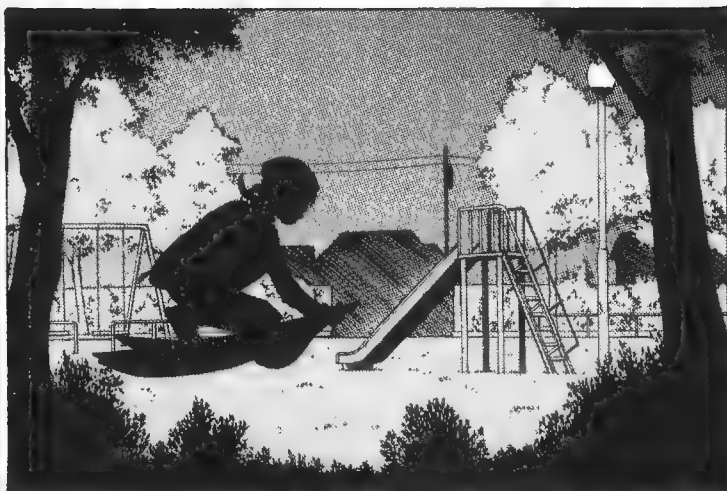
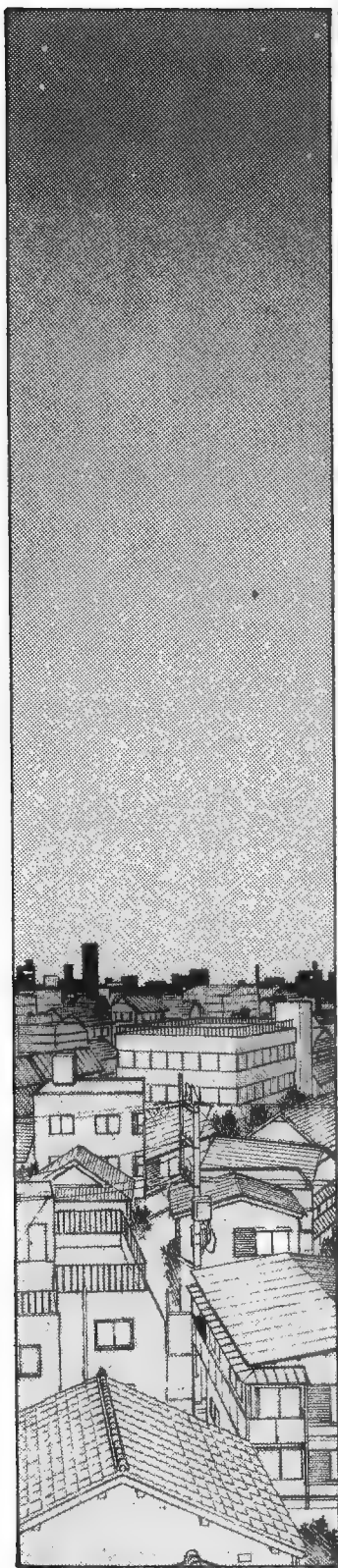
CR CR
CR CR CR
CR CR
CR

FORSE E` STATO PROPRIO GRAZIE A TE...
...SE ABBIAMO POTUTO INCONTRARE OTOHIME!

NON CAPISCO...

SEI UNA RAGAZZA STRANA.

PUO` DARSI...
...CHE TU ABBIA QUALCOSA DI **SPECIALE.**

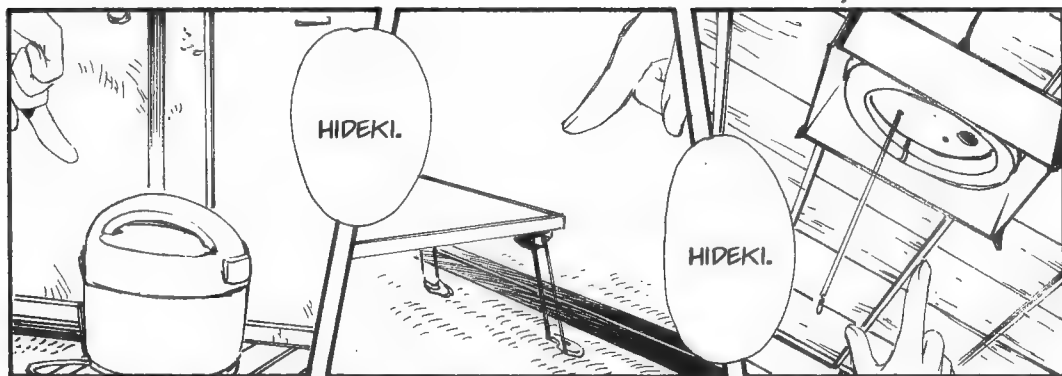
TAP
HO FATTO TROPPO TARDI!
CHE ORE SARANNO ADESSO?

AAAAH!
SHIINA, SVEGLIA! SIAMO IN UN RITARDO PAZZESCO!
MA DAI, PAPÀ... OGGI PUOI PRENDERTELA COMODA... TI DEVI SOTTOPORRE AGLI ESAMI DI CONTROLLO, RICORDI...?
INOLTRE IO NON HO LA SCUOLA...
AH...
CASPITA...
HO DECISO CHE VERRÒ ANCH'IO AL L'OSPEDALE CON TE!
PERCHÉ HO L'IMPRESSIONE CHE LA COSA TI DIVERTA...?
NARUTARU - CONTINUA

Clamp
CHOBITS

CHAPTER.8

TUMP TUMP
STO USCENDO PER ANDARE AL LAVORO, PER CUI STARÒ VIA QUALCHE ORA. TU FA' LA BRAVA, OK?
CHII!
CHII...
NON DEVI CONTINUARE A RIPETERE IL TUO NOME... IN QUESTO CASO, PER ESEMPIO, POTRESTI DIRE BUON LAVORO!
STOP
CHII?
SU, PROVA... BU-ON-LA-VO-RO!
B... BUON... LA...?
SU! BUON LAVORO!
FORZA!
BLINK
BUON LAVORO!

CAPISCI? QUANDO QUALCUNO VA A LAVORARE, GLI SI DICE BUON LAVORO!
SÌ! BRAVA!
GRUB
BUON LAVORO!
HEE SIGH
HEE
HEE
AH, GIÀ!
TUTUM
TUTUM
IL MIO NOME È HIDEKI!
MI CAPISCI? HIDEKI!

HI...
...DEKI.

HIDEKI!
HIDEKI!
ESATTO! PROPRIO COSÌ!

HIDEKI.
HIDEKI.
INDICARE CON IL DITO = HIDEKI
HIDEKI.
HIDEKI.
MA NO, NO NO! NON HAI CAPITO UN ACCIDENTE, ALLORA!
AAAAAAH

* L'ABBIAMO GIA` DETTO MOLTE VOLTE, MA NON GUASTA MAI RIPETERLO. IL SENPAI E` IL "COMPAGNO ANZIANO" A SCUOLA O SUL POSTO DI LAVORO. KB

COMUNQUE SIA, IO NON SONO AFFATTO UN TUO SENPAI! INFATTI, COME MI SEMBRA DI AVERTI GIÀ DETTO, IO NON FREQUENTAVO IL TUO STESSO LICEO!
OH, MA LEI È SEMPRE IL MIO SENPAI SUL POSTO DI LAVORO PART-TIME, NO?
PERCIÒ, LEI È SEMPRE IL MIO SENPAI MOTOSUWA!
CERTO CHE YUMI È DAVVERO CARINA...
BLINK
PLUMP
GULP
ACCIDENTI... UNA VOLTA LE LICEALI NON ERANO COSÌ SVILUPPATE...
IO PORTO UNA QUINTA!

C-CHE...?
COSA?!
GASP

EHI! P-PERCHÈ TE NE SEI SALTATA FUORI CON UNA COSA DEL GENERE COSÌ AL-L'IMPROVVISO?!
WOOOSSSH
PERCHÈ MI STAVA GUARDANDO IL SENO, SENPAI!

DAVVE-RO? PER NIENTE?
NEANCHE UN POCHINO?
FLAP FLAP
NO!
N-NON È VERO!
NON LO STAVO GUAR-DANDO CON INTENZIONI OSCENE!

NO!
NON È COSÌ!
AAAAH
N-NO!
SE DICESSI PER NIENTE, SAREBBE PRA-TICAMENTE MENTIRE...

SEI PROPRIO CARINO, SENPAI...

MA SENTI QUESTA... UNA CON UN FACCINO COME IL SUO...

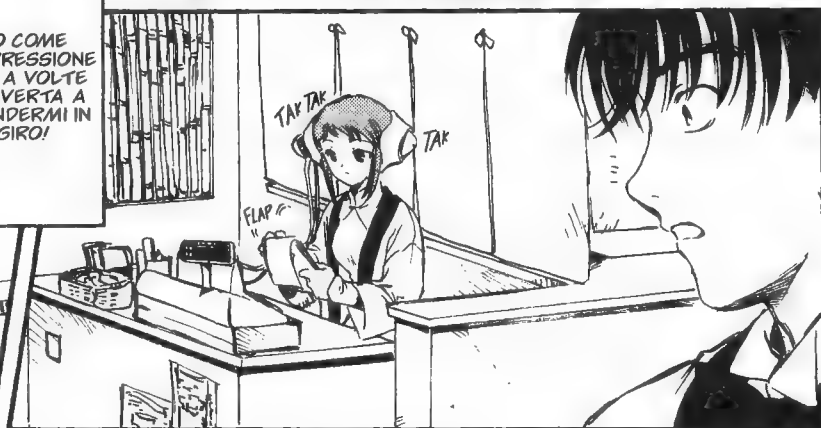
TAP TAP, TAP TAP

...CHE DICE CARINO A ME... NON C'È PIÙ RELIGIONE...

PUB YOROKONDE

OGNI VOLTA CHE INCONTRO YUMI, FINI-SCE SEMPRE COSÌ!

AH
SHOCK
F-FORSE... IO SONO UNO DI QUEI **BABBEI** CHE SI LASCIANO PRENDERE IN GIRO SENZA NEMMENO ACCORGERSENE!

HO COME L'IMPRESSIONE CHE A VOLTE SI DIVERTA A PRENDERMI IN GIRO!
WIPE
WIPE
TAK TAK
TAK
FLAP

CASPITA! RIESCI A CONTROLLARE PER-FINO LE DISTINTE?! TUTTO **DA SOLA?!**
FLOP
SMILE

SIGH
CHISSÀ SE UN GIORNO ANCHE CHII IMPARERÀ A FARE QUESTE COSE...?
TAK
TAK

SENPAI...
HA PER CASO COMPRATO UN PC, DI RECENTE?

NON L'HO PROPRIO COMPRATO... MA L'HO TROVATO ABBANDONATO PER STRADA!
TAK TAK
TAK
DAVVERO? E DOVE?
IN UN VICOLO, FRA IL PATTUME!
ALLORA FORSE SI TRATTA DI UN MODELLO UN PO' VECCHIO DI CUI QUALCUNO SI E' SBARAZZATO...

SIGH
PURTROPPO NON SONO IN GRADO DI CAPIRLO BENE...

A PROPOSITO, DI' UN PO', YUMI... ANCHE TU NE HAI UNO?
SÌ, NE HO UNO A CASA MIA!

MA QUANDO ESCO, USO **QUESTO.**
FRUP

MOTO
CHE DIAVOLO SAREBBE?
SI TRATTA DI UN **PC MOBILE!** PER LE PICCOLE COSE, QUESTO E' PIU' CHE SUFFICIENTE.
SI POSSONO RICEVERE LE E-MAIL, CONTIENE UNA RUBRICA PER GLI INDIRIZZI, E' POSSIBILE SCRIVERE DEGLI APPUNTI E FUNZIONA ANCHE DA CALCOLATRICE!

SÌ, MA... QUESTO NON HA UNA FORMA UMANA...
QUELLO CHE HO IN CASA È DIVERSO.
EHM... IMMAGINO CHE IL TUO AVRÀ... L'ASPETTO DI UN UOMO...
NO. IL MIO SEMBRA PIUTTOSTO UN CONIGLIO DI PELUCHE!
FLIP
FLIP
OH! LA TROVO PROPRIO UNA COSA ADATTA A TE, YUMI!
AHAHAH AHAHAHAH
YU
MOTO
MIA SORELLA MAGGIORE, INVECE, HA UN PC DALLE FORME MASCHILI.
CACCHIO!
PERCHÈ TU NON NE HAI SCELTO UNO DI QUEL TIPO, YUMI?
UNA VOLTA...
...NE AVEVO UNO COSÌ...
...PERÒ MI RENDEVA TRISTE...
...ANCHE SE NON SO IL PERCHÈ...
COME...?

MOTOSUWA! OOMURA! È L'ORA DI APERTURA!
SIAMO PRONTI!
FORZA!
BASH
RIFLESSO CONDIZIONATO

GRAB
OH
HIDEKI!
HIDEKI!

LA RENDEVA TRISTE... PENSA UN PO'...
CHAK
CIAO, SONO A CASA!

BRAVA!
HAI IMPARATO BENE, CHII!
PAT PAT

QUANDO SONO INSIEME A CHII, IO NON MI SENTO AFFATTO TRI-STE...
KLUNK
QUANDO QUALCUNO RIENTRA A CASA, LO SI SALUTA DI-CENDOGLI BENTOR-NATO!
CAPITO, CHII?
BEN-TORNATO!
HIDEKI!
TAP

IL DIRETTORE DEL MIO LOCALE MI HA REGALATO UNA DIVISA DA LAVORO! MI HA SENTITO PARLARE DI TE, E CREDENDO CHE TI AVESSI COMPRATO, HA IMMAGINATO CHE ORMAI NON AVESSI PIU` I SOLDI PER ACQUISTARE I VESTITI!
VUOI PROVARE A INDOSSARLA...
...CHII?
PAT
FLIP FLIP
GRAB
AH!
CHII!
NO!
NON...
NO...
PLUMP
居酒屋
よろこんで
OH, ACCIDENTI! ANCHE CON QUESTA ROBA ADDOSSO STAI BENISSIMO!
MOTO
MA PERCHE` DEVO FINIRE COSI' A OGNI PUNTATA?!
SLIP
IN REALTA` MI CHIEDO... QUALE SARA` LO SCOTTO DA PAGARE PER TUTTO QUESTO...?

Satoshi Shiki

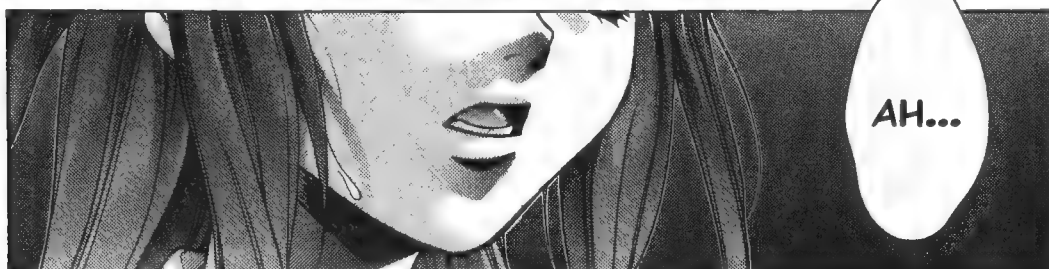
KAMIKAZE

SPERO CHE NON ATTACCHINO BRIGA CON ME...
E QUESTI CHI SONO...?
AH...

CI HANNO VISTO.

TSK!

UH!

DRIP DRIP

Satoshi Shiki

KAMIKAZE

ALLA SEDE PRINCIPALE

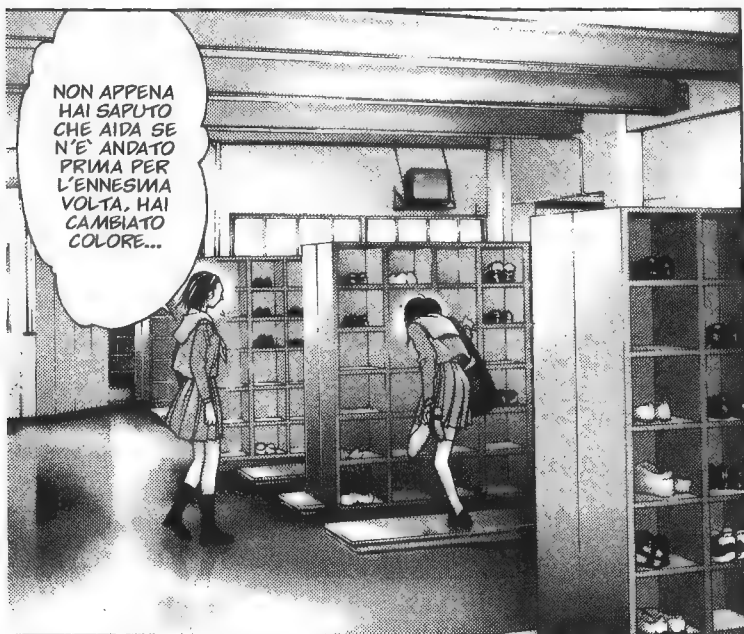
* GLI ESSERI UMANI. KB

BASH

E' PER QUESTO MOTIVO CHE PER GENERAZIONI, IN MOMENTI DEL GENERE GLI **IMPURI** COME ME...

...HANNO PROTETTO LA **DAMA DELL'ACQUA** APPARTENENTE AI **MATSUROWANU KEGAINOTAMI!**

ANCHE TU VAI VIA PRIMA DELLA FINE DELLE LEZIONI?
EHI, MISAO!

E` CHE NON MI SENTO MOLTO BENE... TUTTO QUI...
NO, NON C'ENTRA NIENTE...

NON APPENA HAI SAPUTO CHE AIDA SE N'E` ANDATO PRIMA PER L'ENNESIMA VOLTA, HAI CAMBIATO COLORE...

RIESCO A SENTIRLO!

SEI SICURA DI NON AVERE PROBLEMI?
OH, DAVVERO...?

...E MI DICE CHE E` GIUNTO IL MOMENTO ANCHE PER ME DI ENTRARE IN AZIONE!
WHUP
NE SONO CERTA! ANCHE LUI, CHE MI RICORDA TANTO ISHIGAMI, SI E` MOSSO!

...E CIÒ SIGNIFICA CHE MI STO AVVICINANDO A ISHIGAMI!

HUFF

ADESSO CAPISCO... TU SEI UN IMPURO! MA GUARDA... BENE BENE...
IN OGNI CASO, DOVRÒ SISTEMARTI... E LO FARÒ ADESSO!

...S-SISTEMARLO...?
CRACK
IL GELO...?
CRACK

DIMMI UN PO'... LA CARNE TI PIACE BEN COTTA, SPERO...

N-NO...
AH...
RATTLE
RATTLE
PRESTO... TORNIAMO INDIETRO...
SLISH
E-ERI... V-VIENI...

BLOW

ROARR

COME IMMAGINAVO! STA ASSORBENDO LE FIAMME...

È UGUALE ALLA SPADA DELL'UOMO DELLA TERRA... QUELLA SPADA...

UGH! RATTLE

RATTLE HNGH...

BASH

BLOWWW

...È LA KAMIKAZE?!

THUD

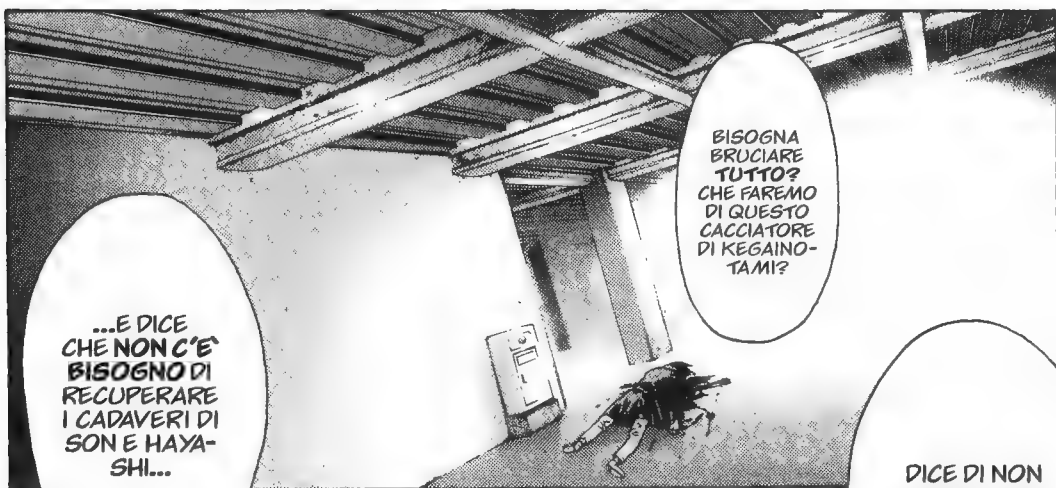
SKREE
THUMP

HIRO-NAGA?!
SKR EEEEK

PAPÀ! ALZATI!
PAPÀ! PAPÀ!
DUMP
PRESTO, SALGA!
FARÒ SALTARE IN ARIA QUESTO PALAZZO!
CHAK

...LO FAI SALTARE IN ARIA...?

SEI IMPAZZITO?
CHE DIAVOLO TI SALTA IN MENTE, TUTTO D'UN TRATTO?
E' UN ORDINE DEL SIGNOR HIGA!
INOLTRE, LE COMUNICA DI TORNARE ALLA VILLA!

BISOGNA BRUCIARE TUTTO? CHE FAREMO DI QUESTO CACCIATORE DI KEGAINOTAMI?
...E DICE CHE NON C'E' BISOGNO DI RECUPERARE I CADAVERI DI SON E HAYASHI...
DICE DI NON AVERE TEMPO DA PERDERE PER OCCUPARSI DI UNO COME LUI.
HAAH...
GHAAH...

QUESTO SIGNIFICA CHE QUESTO TIZIO **NON** E' POI COSI' IMPORTANTE...
...O CHE QUELLO CHE STA PER ACCADERE RICHIEDE TANTA EMERGENZA DA METTERLO IN SECONDO PIANO?

PAPÀ! PAPÀ!
ALZATI!

GUARDALA... E' PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE PROVO TANTA REPULSIONE PER GLI AKAHANI... INVECE DI RALLEGRARSI PER IL FATTO DI ESSERE SCAMPATA ALLA MORTE, SI PREOCCUPA DELLA SALUTE DELL'ALTRO...
SE ORA AGISSE PENSANDO SOLO PER SE', POTREBBE AVERE UN'ALTA POSSIBILITÀ DI SALVARSI... E' DAVVERO UNA **RAZZA STUPIDA**, QUELLA UMANA...

PARTI!
WROO

...ERI...
EEH...

..J-TORNA SUBITO... D-DALLA MAMMA...
...PAPÀ...
...C'È UN GRANDE FUOCO...

BOOM
THUMP
WROOO

SPARK
SPARKLE
FLASH
FLASH
THUMP
BANG
BANG
BANG
BANG
DUUMP
BOOMB
BLOW

BLOW
DUMP

ROARRR
AIUTO!
AAAH!

NON È POSSIBILE! OH, MIO DIO!

WROOO
BRUCIA, DANNATO CACCIATORE! QUESTA È LA VENDETTA PER LA MORTE DI SON E DELL'ALTRO KEGAINOTAMI!
QUELL'UOMO... ERA UN IMPURO...

NE AVEVO SENTITO PARLARE... PROGENIE MEZZOSANGUE NATA DA UNO DELLA NOSTRA STIRPE E DA UN'AKAHANI...

WROOO
FORSE... AL SERVIZIO DI MIKOGAMI...? EPPURE AIGUMA E GLI ALTRI NON MI HANNO MAI RIFERITO NULLA AL RIGUARDO...

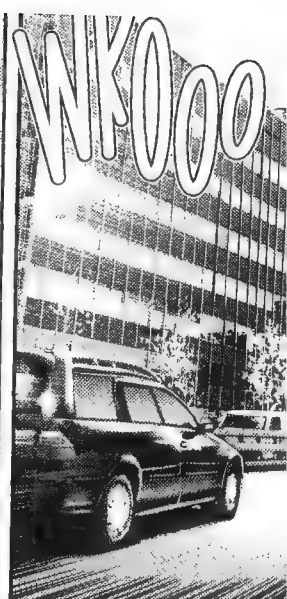
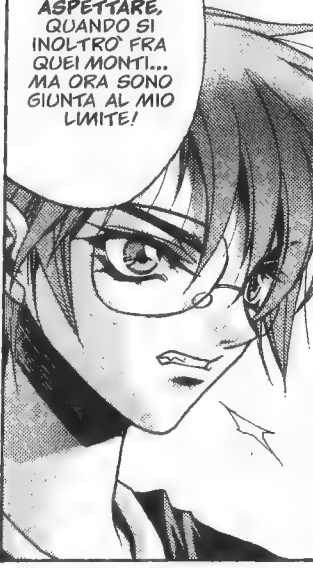
MI CHIEDO SE IL SIGNOR HIGA ABBIA PERCEPITO CHE LA SITUAZIONE STA INIZIANDO A EVOLVERSI IN MODO INASPETTATO ANCHE PER NOI...

WKOOO

パチンコ
KO
HO DIMENTICA-TO DI PORTARE VIA I PREMI CHE AVEVO VINTO AL PACHINKO...

AH!
CHE SUCCE-DE?!

RRRHHMMMM

BEN-TORNATO, POSI!

È CARNE! TI PIACE, VERO?
GRAZIE MILLE PER IL TUO AIUTO! ECCO UN PREMIO PER TE!
CRAA
...MA QUESTA CACCIA AI KEGAINOTAMI MI HA PRESO PROPRIO DI SORPRESA...
IMMAGINAVO CHE PRIMA O POI QUALCOSA SAREBBE CAPITATO...
ACCHIAPPALO, BENIGUMA!
EHI! NON DEVI ANDARE LÀ, CHIMAKI!
PARE CHE SIA CAPITATO QUALCOSA FRA LA TRIBÙ DEL FUOCO E QUELLA DEL VENTO... MI ASCOLTI?
KEIKO!
FRRR
CHIMAKI È TUTTO BAGNATO!

ISHIGAMI DISSE DI **ASPETTARE**, QUANDO SI INOLTRÒ FRA QUEI MONTI... MA ORA SONO GIUNTA AL MIO LIMITE!

ADESSO **BASTA** CONTARE SU QUELL'ISHIGAMI! RIPORTERÒ INDIETRO MISAO **CON LE MIE MANI!**

PERCHE' STRIZZI LO SHAMPO PER GATTI?

SGNAK

M-MA CHE RAZZA DI...
CRAA!
GLI IDEOGRAMMI CHE COMPONGONO IL NOME DI QUESTO SHAMPO SI PRO-NUNCIANO AINEKO O AIBYO?

...CHE COSA...?

NON C'E' NESSUNO NELLA VILLA...
E' STRA-NO...

CAPISCO CHE IN QUESTA VILLA REGNA ORA UN'ATMOSFERA **TESISSIMA...**

WROOO

MA... COSA?!
WHIP
WHIP
WHIP

CHE CI FA UN ELICOTTERO IN UN POSTO DEL GENERE...?!
!

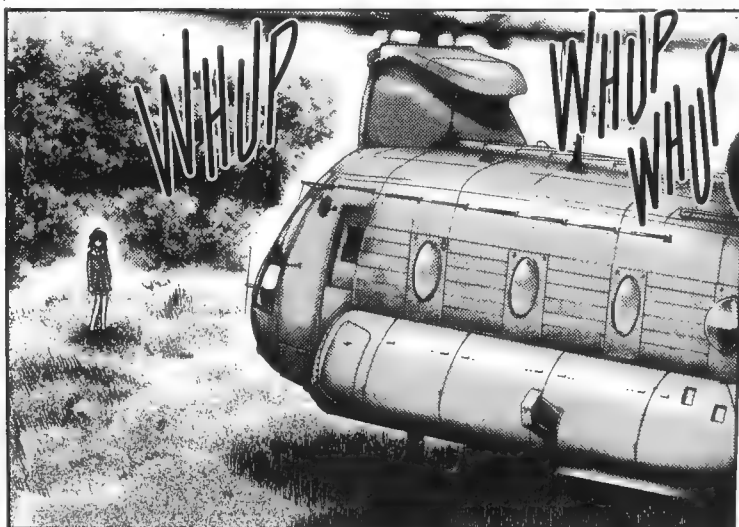
WHUP
WHUP
WHUP

MMM...
MA GUARDA... UNA RAGAZZA COSÌ CARINA... PARE CHE LA SITUAZIONE SI FACCIA INTERESSANTE, KITA...

UFFICIALE CAPO CHIKANAGA, QUELLA È MISAO MIKOGAMI, IL CAPO DELLA TRIBÙ DELL'ACQUA!

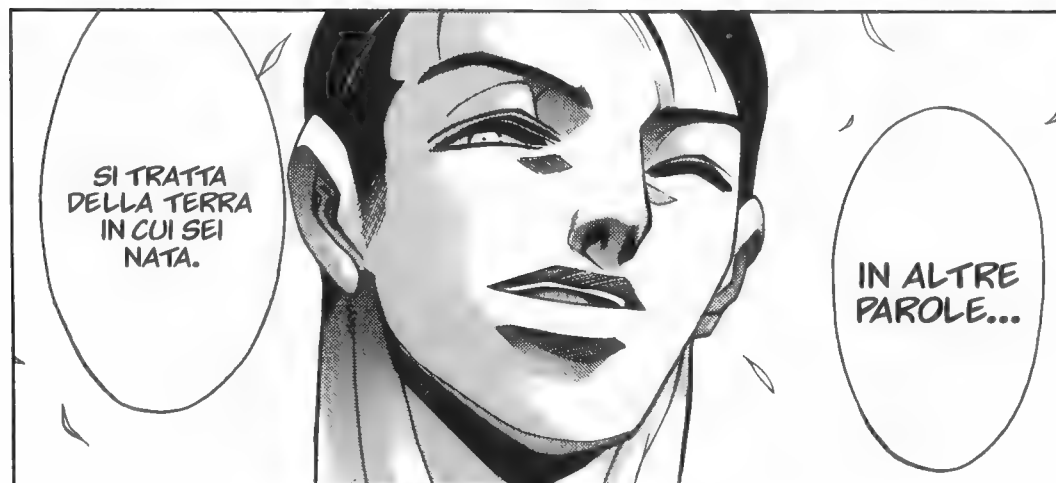
WHUP
WHUP
WHUP

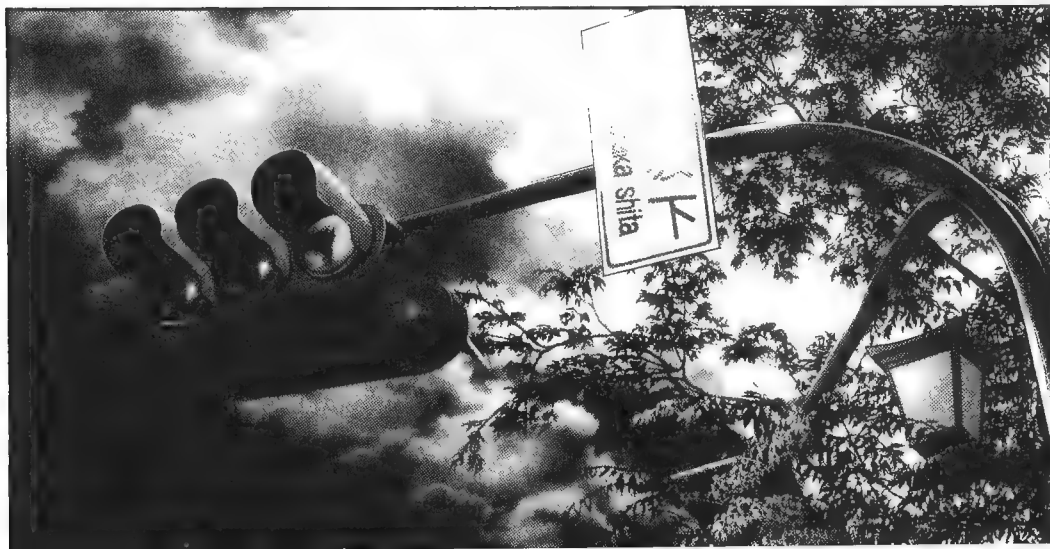
WHUP

WHUP

SEI TORNATA PRIMA PERCHE` HAI PERCEPITO QUALCOSA? OH, BE', NON IMPORTA... MI HAI RISPARMIATO IL TEMPO DI VENIRE A CERCARTI!
DEVI VENIRE AL VILLAGGIO EMISHI INSIEME A NOI.

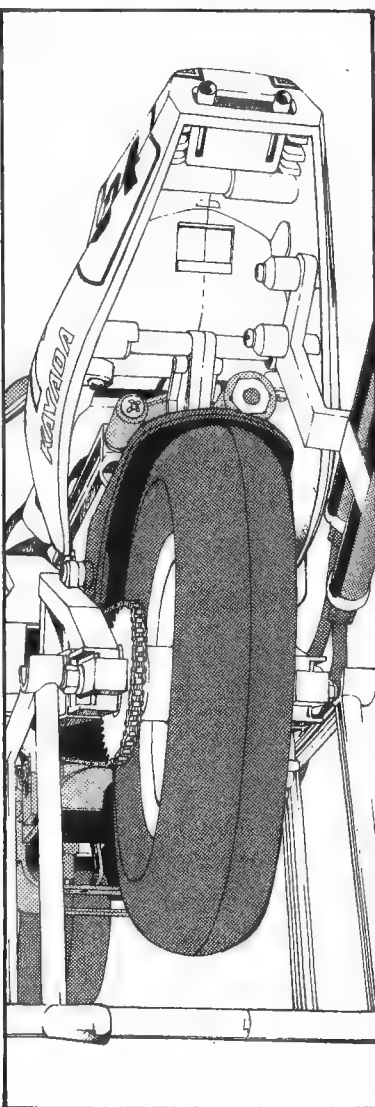
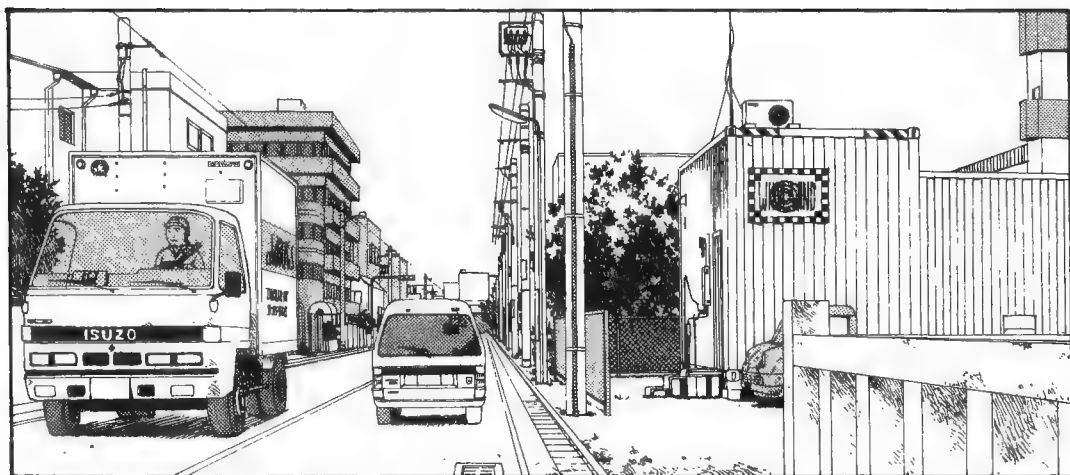
LA SIGNORA KAEDE CI ASPETTA LÀ.

IL VILLAGGIO EMISHI?!

WHUP
WHUP
MA IO NON LO CONOSCO! PERCHE' DOVREI VENIRE IN QUEL VILLAGGIO?
COS'HA A CHE FARE CON ME?!
DANNAZIONE... POSSIBILE CHE TU NON SAPPIA PROPRIO NULLA DI QUEL CHE TI RIGUARDA?!
TAK
IN ALTRE PAROLE...
SI TRATTA DELLA TERRA IN CUI SEI NATA.

...E` IL PAESE
DELLA TRIBU`
DELL'ACQUA.

KAMIKAZE - CONTINUA

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

ELEZIONI

ISUZO

CHIHIRO!

POSSIBILE CHE TU SIA COSÌ POCO IMPEGNATA?

CHAK
BENVENUTI!
FLIP

BUONGIORNO! COSA POSSO FARE PER VOI?
CHE TERRIBILE SPIRITO DA COMMERCIANTE... MI FA PAURA...

EPPURE DOVREI PRENDERLA COME ESEMPIO, DA QUESTO PUNTO DI VISTA...

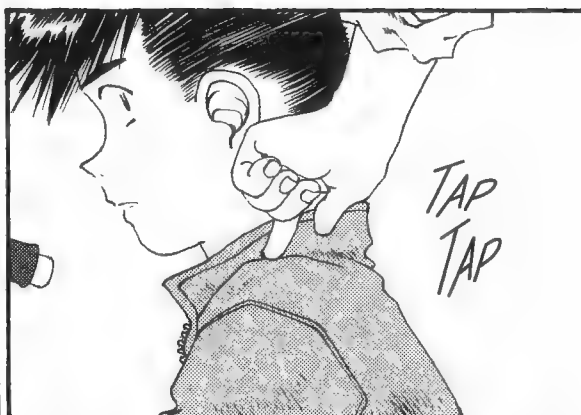
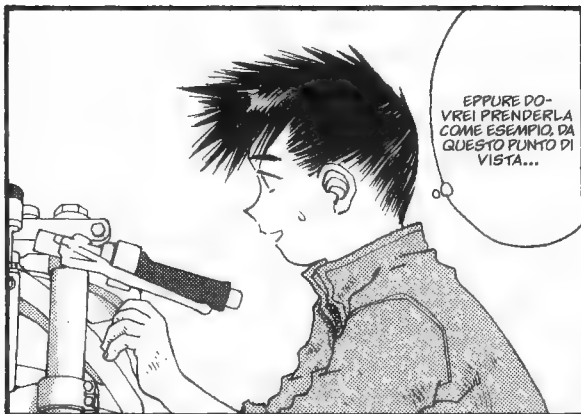
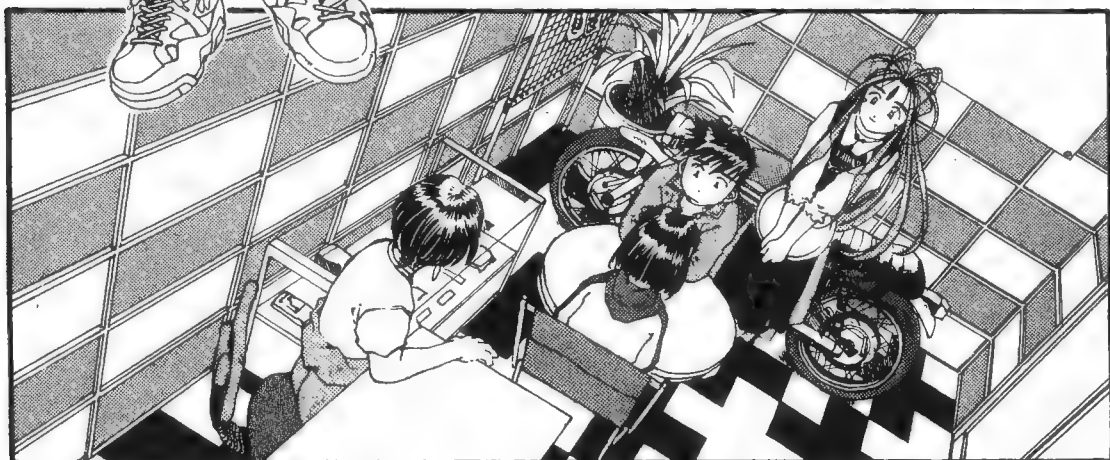
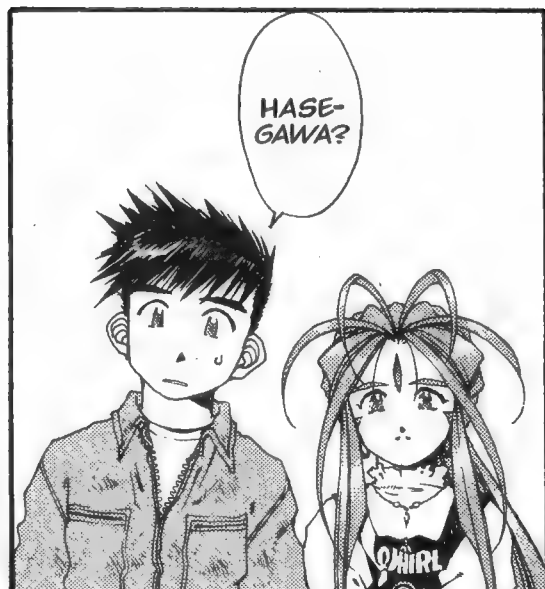
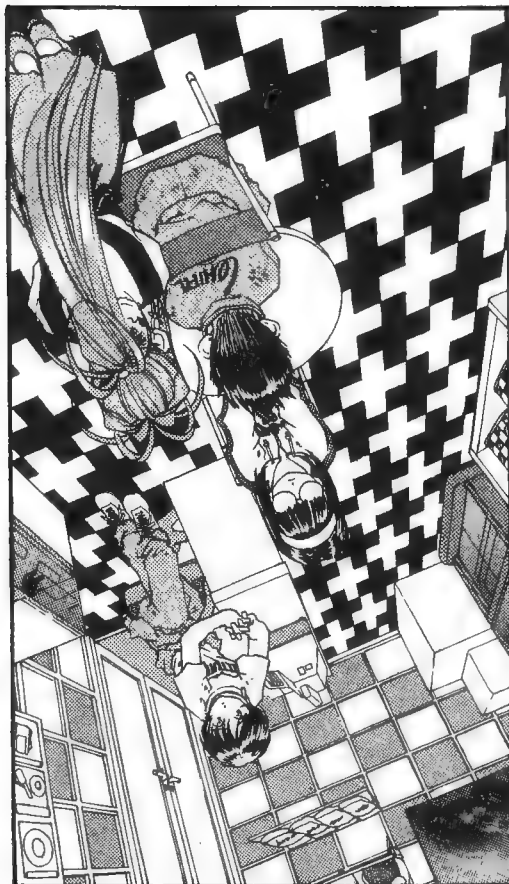
TAP
TAP

GUARDA CHE È ROBA PER TE!
AUGURI!

COSA?! VERAMENTE MI SEMBRAVA CHE AVESSIMO DECISO...

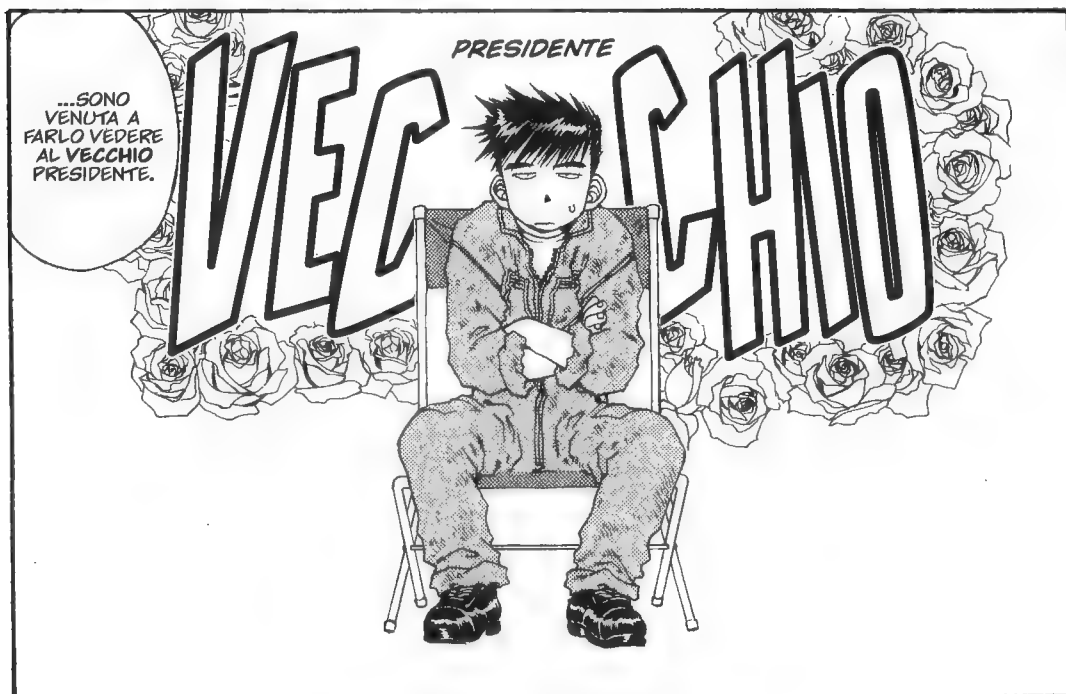
HASE-
GAWA?
SCUSA SE TI DISTURBO DURANTE IL LAVORO...
TI HANNO SCAMBIATO DI NUOVO PER UNA STUDENTESSA DI SCUOLA MEDIA?
NON E` AFFATTO COSI!

POSSO PRESENTARLO ALL'UFFICIO STUDENTI COSÌ COM'È?
...ED ECCO IL BILANCIO DI QUEST'ANNO.
BRITTEN

COME?!
...PERCHÈ SEI VENUTA A FARMI VEDERE IL BILANCIO?
A PROPOSITO...
HAI RAGIONE!
CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE POLITECNICO NEKOMI
BILANCIO
BE', PER PRESENTARE IL BILANCIO, OCCORRE L'APPROVAZIONE DEL PRESIDENTE DEL CIRCOLO...
UH?
È COSÌ, VERO?
CREDO CHE NON CI SIA PROBLEMA...
AH... S-SÌ...

DIMMI, HASEGAWA...

...QUALCUNO HA PENSATO A ELEGGERE UN NUOVO PRESIDENTE?

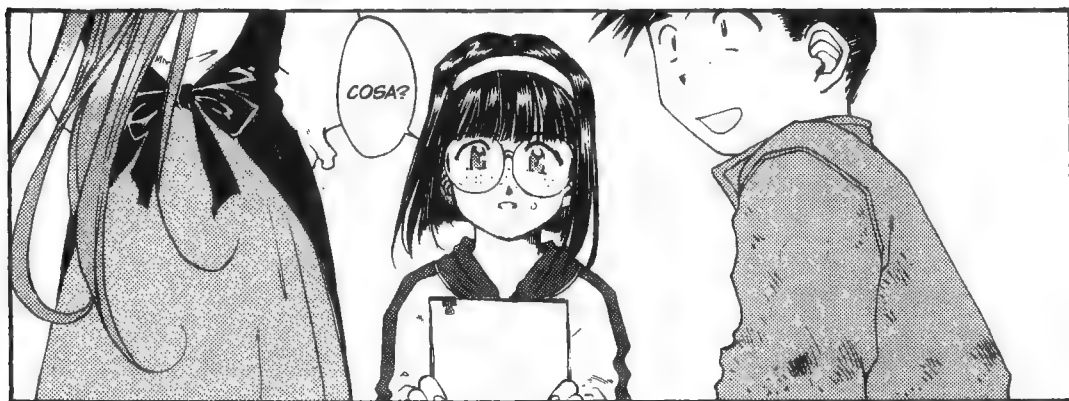
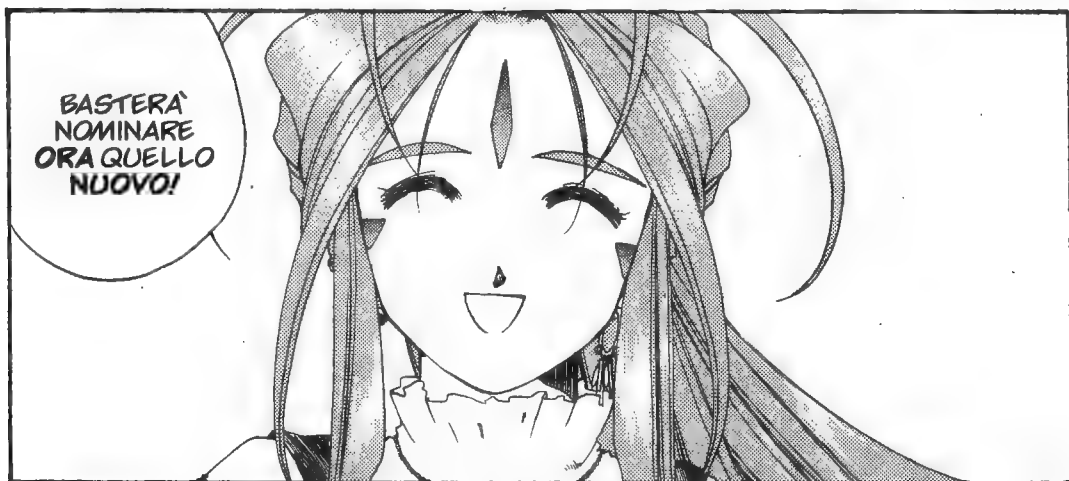
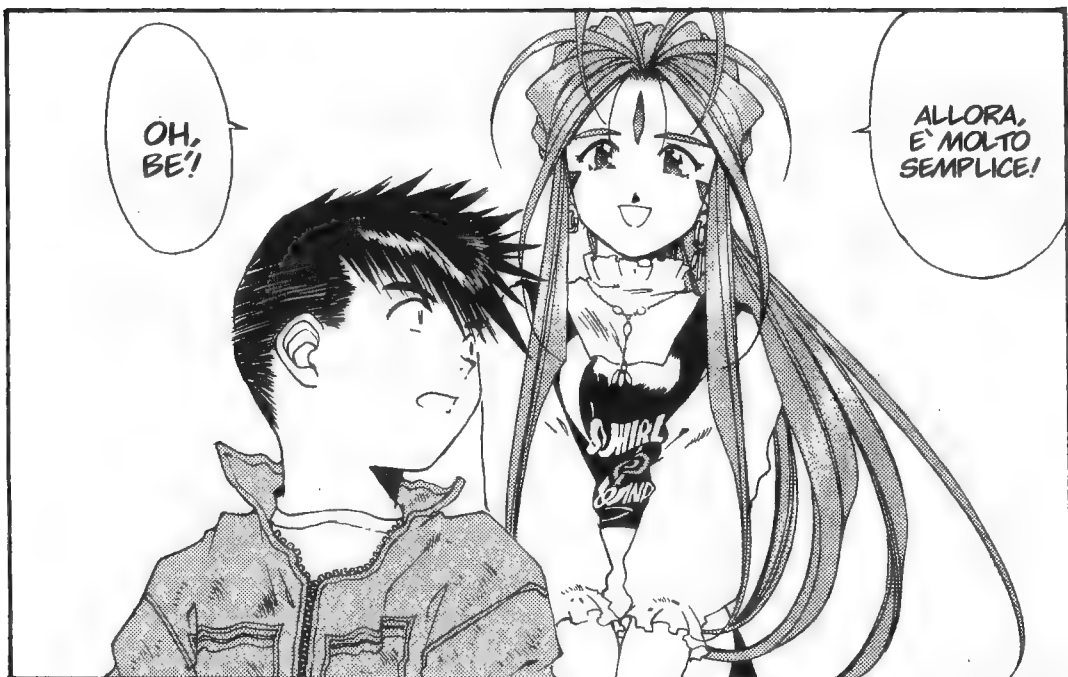
NO.

PER QUESTO...

...SONO VENUTA A FARLO VEDERE AL **VECCHIO** PRESIDENTE.

PRESIDENTE

VECCHIO

OH, BE'!

ALLORA, È MOLTO SEMPLICE!

EHI, E' VERO... MENO MALE CHE ME L'HAI RICORDATO!

COME...?

NON PER NULLA SEI TU, BELL-DANDY!
HAI RAGIONE!

CHE?
COSA?

E CHI SARÀ...?

...DETTO CIÒ...

...VI INFORMO CHE HASEGAWA...

...E' STATA INVESTITA DEL TITOLO DI NUOVO PRESIDENTE!

CO-COSA?!

BENE! IL CIRCOLO E' NELLE TUE MANI!
OBIEZIONE!
NON ABBIAMO INTENZIONE DI DARE LA NOSTRA **FIDUCIA** A SORA!

SCUSATE TANTO, MA VOI AVETE VALUTATO BENE...
FARE IL PRESIDENTE E` SOLO UNA **SECCATURA!** LASCIA CHE SE LA SBRIGHI LEI!

UH...
...COSA SIGNIFICHI PER IL CIRCOLO UNA COSA DEL GENERE?

COSA DEVO FARE?!

SIGH... I-IO NON CAPISCO... SONO DISORIENTATA...

ODDIO... C-COSA FARO`? CHE POSSO FARE?

CRIBBIO... PENSANDOCI BENE POTREBBE FINIRE A FARE SCENATE DI QUESTO GENERE...
TANTO MI SCAMBIERANNO TUTTI PER UNA STUDENTESSA DELLA SCUOLA MEDIA!
ALLORA?

ADESSO TI CI METTI ANCHE TU, HASEGAWA?!
IL FATTO E` CHE...
...
...QUESTA DECISIONE NON E` AFFATTO EQUA.
HA RAGIONE! NON E` AFFATTO EQUA!
E` UN'IMPOSIZIONE ANTIDEMOCRATICA!
OH, BE'... SE ARRIVATE A DIRE QUESTO...
ALLORA FAREMO UN SORTEGGIO!
MOLTO BENE!

SE DECIDE IL CASO...
MMM... VABBE'...
PLITCH
ECCO QUA!

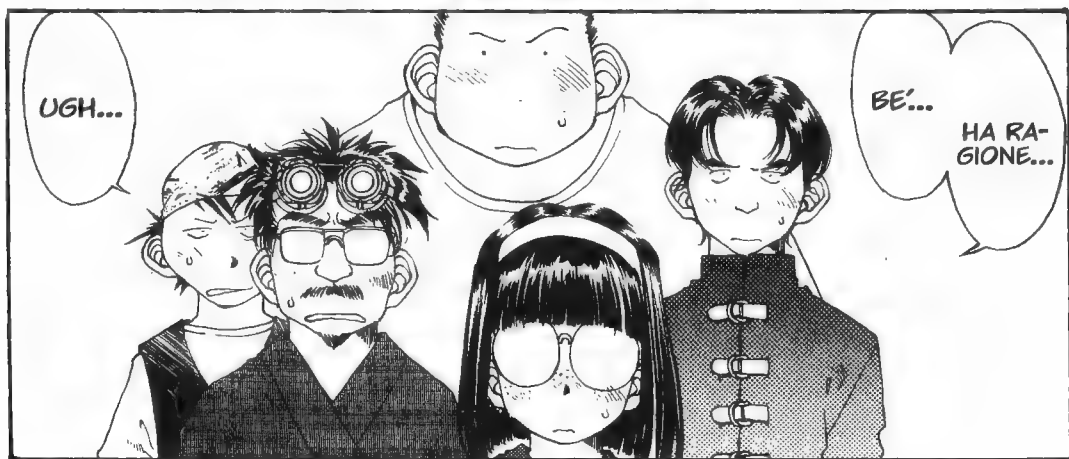
ECCO!

CONGRATULAZIONI
...

SI, HA RAGIONE!
RIFACCIAMO DACCAPO!
MA NO! CI DEV'ESSERE UN ERRORE!

SENTITE UN PO', VOI...

GIUSTO! ANCHE PERCHE' E' STATO PREPARATO DALLA CORRENTE A FAVORE DI HASEGAWA!
QUESTO SORTEGGIO NON PUO' ESSERE CONSIDERATO VALIDO!

PENSATE DAVVERO CHE UNA COME LEI POSSA ARCHITETTARE QUALCOSA DEL GENERE?

E VA BENE...
LO FAREMO UN'ALTRA VOLTA!
NON È GIUSTO
GRAZIE MILLE!
ANCHE SE AVESSE RAGIONE...
...PENSATE CHE SIA GIUSTO DECIDERE UNA COSA IMPORTANTE COME QUESTA ATTRAVERSO UN SEMPLICE SORTEGGIO, RAGAZZI?
PRESIDENTE
KAWADA
KONDO
HASEGAWA
ISHII
MIWA

...NO...
...

QUATTRO E UNO... E` SEMPRE HASEGAWA!
RIFAC-CIAMO!

CENTRATA! HASEGAWA!
TRRRRR TUMP
DACCAPO!

BRAVISSIMA! LA CARAMELLA DEL PRESIDENTE E` QUELLA DI HASEGAWA!
LA CARAMELLA DEL PRESIDENTE
FLIP

SORA! SMETTILA DI CERCARE DI SFUGGIRE ALLA REALTÀ!
OOH... QUANT'È BUONA LA CARAMELLA DEL PRESIDENTE...

ORMAI NON TI RESTA ALTRO CHE ACCETTARE QUESTA CARICA...
FORSE SIGNIFICA CHE È DIO A VOLERTI DIRE DI ACCETTARLA!

NON HO CAPITO COS'HA DETTO...
GNOGN È HAFFHATTOH VHEROH...

NO.
QUESTA NON È LA VOLONTÀ DI DIO.

ESHATTHO. LEI LO SHA.
CHE?

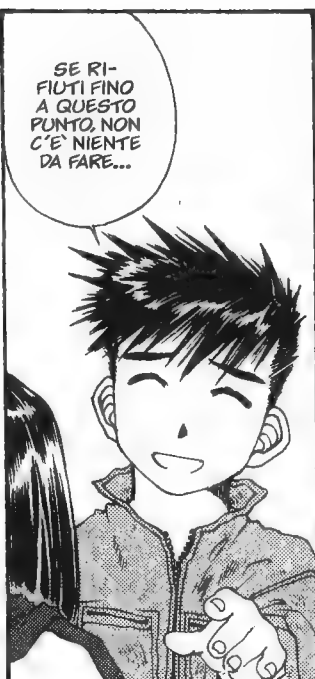
È LA VOLONTÀ DELL'UNIVERSO.

WHIRL
WIND

UGH...

TRATTANDOSI DELLA VOLONTÀ DELL'UNIVERSO...
NON C'È NIENTE DA FARE, HASEGAWA...
NON PUÒ CONSOLARLA IN QUESTO MODO...

ANZI... PROPRIO **NON DOVREI** ACCETTARLA.

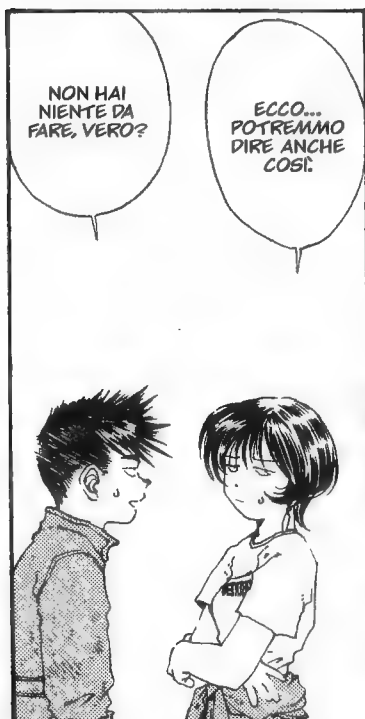
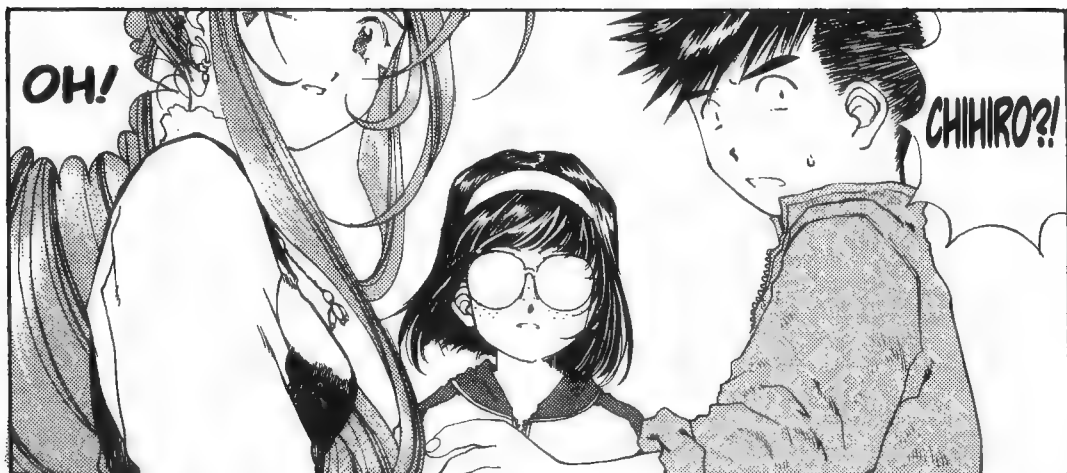
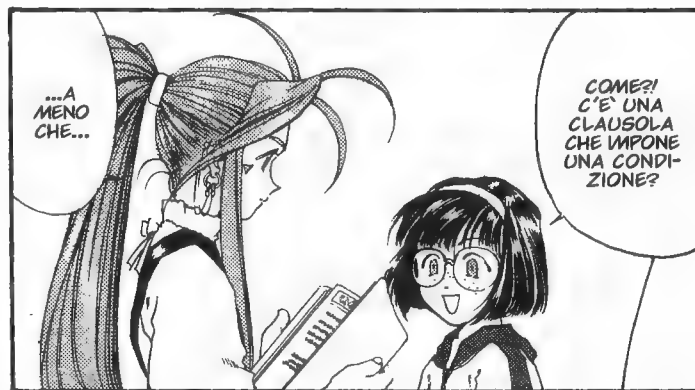
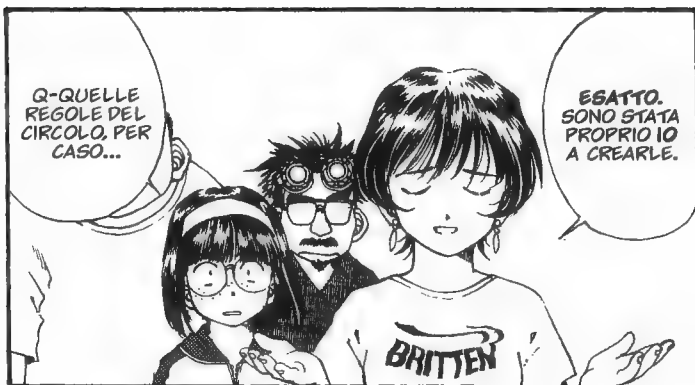
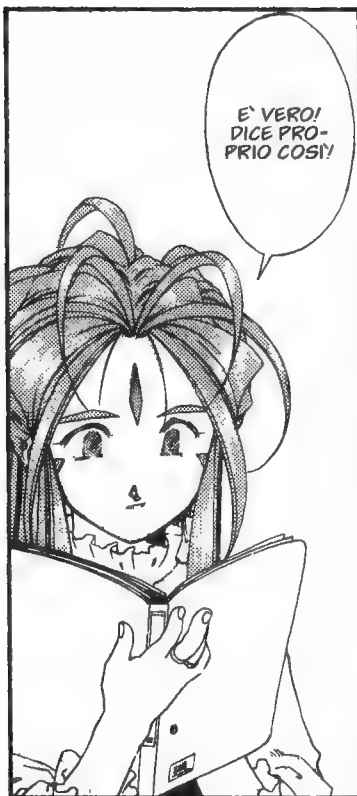
TI CHIEDO SCUSA, MA...
...COME DICEVO, NON POSSO ACCETTARLA.

VORREI RICORDARVI L'ARTICOLO VENTISEI DELLE REGOLE DEL CIRCOLO.

CHI VIENE NOMINATO PRESIDENTE, NON HA IL DIRITTO DI RIFIUTARE LA CARICA!

CHIHIRO?!
OH!

NON POSSO CONTINUARE A LAVORARE PROPRIO IN UN MOMENTO DI CRISI DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!
MA NON DOVEVI STARE AL NEGOZIO?

ECCO... POTREMMO DIRE ANCHE COSÌ.
NON HAI NIENTE DA FARE, VERO?

COMUNQUE SIA, CONTROLLATE PURE!
...
BRITTEN

...NON VINCA LA SFIDA PROPOSTA DAL PRECEDENTE PRESIDENTE...

IN QUEL CASO, PUO` ACQUISIRE IL DIRITTO DI RIFIUTARSI!

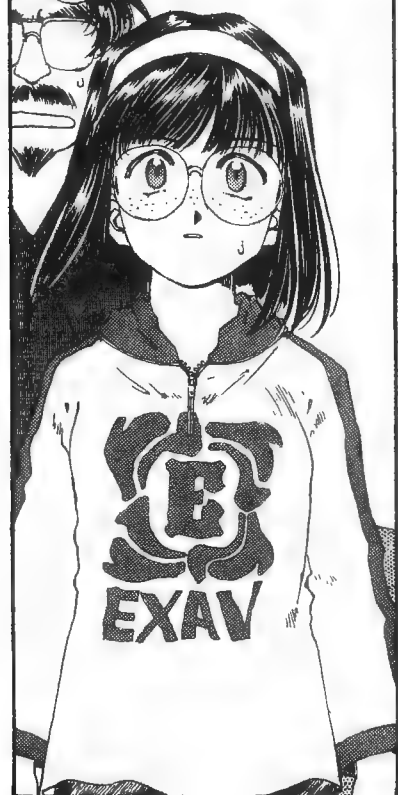
...SONO LORO DUE...

E IO DOVREI SFIDARLI?!

...

C'È SEMPRE QUALCHE POSSIBILITÀ NEL TENTARE, PIUTTOSTO CHE NON FARE NULLA!
...CI PROVERÒ!

È IMPOSSIBILE! NON POTRAI MAI VINCERE CONTRO QUEI DUE!

OH, PER QUESTO, NON C'È AFFATTO DA PREOCCUPARSENE!
BRITTEN

INFATTI, DALLA PARTE DI HASEGAWA...

...FARÒ SCHIERARE BELLDANDY.

VA BENIS-
SIMO!

CERTO.

OH, MIA DEA! - CONTINUA

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Fumettopoli, via Cuzzocrea 4, 89100, Reggio Calabria
tel./fax 0965-810665
e-mail: fumettopoli@tin.it

NOVEMBRE 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Dragon Ball Deluxe # 42
2) Ranma 1/2 Deluxe # 7
3) Baoh # 3
4) One Piece # 5
5) Alita Collection # 5
6) Saint Seiya # 18
7) F. Compo # 14
8) Cuore di Menta # 7
9) Inu Yasha # 10
10) Dash Kappei # 19

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Berserk # 1
2) Evangelion # 13
3) Il Club della Magia # 2
4) Le Situazioni di Lui e Lei # 3
5) Berserk # 2
6) Shin Getter Robot contro Neo Getter Robot (DVD) # 1
7) Berserk # X3
8) Evangelion # 12
9) Kyashan il Mito # 2
10) *non pervenuto*

Dragon Ball © Akira Toriyama/Shueisha

*C'è veramente di che festeggiare. Credo che nell'arco di questi quasi dieci anni di **Kappa Magazine** non abbiamo MAI avuto due pagine e mezza di posta a disposizione. Clamoroso. Sarà il fatto che ci avviciniamo al numero 120 ma la cosa ci riempie di brio. Quindi, evito le chiacchiere inutili e passo la parola a voi.*

L'hanno detto in tivvù - 1 (K115-A)

Ciao! Innanzitutto complimenti per il vostro lavoro... Meno male ke ci siete voi, altrimenti noi otaku kome faremmo? Vi scrivo per informarvi di un fatto ke mi ha offeso >_< profondamente... Nella trasmissione *Passaparola* del 29/9/2001, durante un gioko è stata chiesta la definizione di 'fumetti erotici giapponesi', alla quale hanno risposto 'manga' °_°! Ora io mi kiedo ankora cosa sono questi pregiudizi (insensati) nei riguardi di questo fumetto ke, sì, comprende anke storie erotiche, ma che comunque non è limitato a questo! Gli autori di quel gioko di sicuro non hanno letto manga come **Touch**, **Mars** e molti altri ke non sto qui a elencare, la cui storia non è certo incentrata sul sesso! Penso ke sia un errore molto grave perké si alimenta l'ignoranza del pubblico confermando idee sbagliate, etichettando erroneamente un genere ke merita molto ma molto + rispetto! Come avrete capito mi sta molto a cuore l'idea ke gli altri (ke ignorano completamente i manga) possano avere sentendo tali scemenze in TV... Ankora complimenti, e continuate kosì ke siete grandi! Un mega salutone e un super abbraccione. **Kiraxx**
P.S.: Un'ultima cosa: vivo in un paesino, e le vostre riviste e i manga a volte non arrivano, e quando kiedi titoli kome *Angel Sanctuary* o **Kappa Magazine**, la risposta che ricevo è «Eh?! Kosa sarebbe?!»... =_= Help!

*Purtroppo molto spesso la TV è fonte di disinformazione, come abbiamo già visto in passato, e la percentuale minima di autori, giornalisti e dirigenti informati e attenti purtroppo non riesce a contrastare la faciloneria degli altri. Cosa possiamo farci? Solo protestare, e sperare che il messaggio arrivi all'orecchio di qualcuno. Mini-Kappa Petizione, anche se un po' in ritardo. Inviate alla redazione di "Passaparola", presso Canale 5, una cartolina postale col seguente testo: «In riferimento alla puntata di Passaparola del 29/9/2001. Vi informo che la definizione della parola 'manga' non è 'fumetto erotico giapponese', bensì solo 'fumetto' (in lingua giapponese). Secondo il vostro modo di ragionare, sarebbe come dire che 'Canale 5' è 'un'emittente che trasmette pubblicità 24 ore su 24'. Vi prego di smettere di alimentare la disinformazione che si fa in merito a una produzione vastissima e pregiata come quella del Sol Levante». Scrivete questo e niente di più, tanto non c'è bisogno di essere sgarbati. Se li sommergerete di lettere, probabilmente otterremo qualcosa. Riguardo al tuo problema, invece, è simile a quello di altri lettori che vivono fuori dalle grandi città. Conviene che tu ti metta d'accordo con un solo edicolante in modo che ti tenga in prenotazione ogni mese gli albi che desideri. Magari, aiutalo un po' comunicandogli anche casa editrice e distributore (guarda in seconda di copertina, ci sono tutti i recapiti), ed eventualmente il nome della collana su cui il manga è pubblicato. Per esempio, **Dash Kappei** è su **Mitico**, oppure **One Piece** è su **Young**. Dal punto di vista distributivo, per un edicolante è sicuramente più facile così. Altrimenti, abbonati presso una libreria di fumetti, che magari ti fa pure qualche sconticino degno di nota. Buona fortuna!*

L'hanno detto in tivvù - 2 (K115-B)

Ore 20:25. Esco da sotto la doccia e accendo la TV. C'è il TG5. Mentre mi asciugo i capelli, ascolto le notizie attraverso la porta semichiusa del bagno... Arrivano le notizie sul cinema... Stasera si parla di animazione... Disney, ovviamente. *Atlantis*. «Ah, già... Ho anche scaricato il trailer sul PC qualche tempo fa, dopo la segnalazione del sito ufficiale su **Kappa Magazine**. Chissà come ne parlano?» penso tra me e me mentre diminuisco la velocità dell'asciugacapelli per sentire meglio. La giornalista, molto brava ma di cui non ricordo il nome, continua la sua recensione... «Fiaba adulta... Ispirata al mito di Atlantide... Con molte citazioni di *Ventimila leghe sotto i mari* di Jules Verne... E in cui sono presenti dei richiami a una serie animata giapponese, *Il mistero della pietra azzurra...*»
Ore 20:31 e non so quanti secondi. L'asiugacapelli mi cade nel lavandino e per poco non faccio la replica italiana di *What Women Want* (anche se non sono Mel Gibson). Ho forse avuto delle allucinazioni sonore? La giornalista ha proprio detto che *Atlantis* della Disney ha dei richiami alla serie giapponese *Il mistero della pietra azzurra* o le melanzane ripiene di mezzogiorno miste alla mia emicrania e ai fumi dei calzini sporchi da lavare mi hanno fatto sentire qualcosa che in realtà mai fu detto? È per questo che vi scrivo, per sapere se anche qualcun altro ha sentito quelle parole o se sono un parto della mia mente malata. Ma, soprattutto, per sapere cosa ne pensate. Forse sono sciocco a entusiasmarmi per così poco... Forse sono l'unico che lo farebbe. Ma credo che, seppure per due secondi, quando la giornalista di un TG nazionale ammette in un servizio sulla Disney che si rifà in certi suoi aspetti al Giappone, ci sia qualcosa di cui gioire. Almeno un po'. See ya soon. **Fausto**

Visto l'argomento della lettera precedente, ho voluto dare a Cesare quel che è di Cesare, e quindi fare un po' da megafono anche a quei professionisti che il loro lavoro lo sanno fare. Peccato non sapere il nome della brava giornalista in questione (purtroppo non ho visto il servizio), perché sarebbe stato carino da parte nostra almeno citarla su queste pagine. Continuate pure a mandarci segnalazioni di questo tipo: noi abbiamo otto occhi, ma qualche migliaio in più fuori dalla redazione non fanno certo male. Grazie anche a te, Fausto, e... occhio con gli asciugacapelli: più che a Mel Gibson in What Women Want, *potresti arrivare a somigliare a Goku!*

Non è cambiato nulla (K115-C)

Ciao a tutti, niente complimenti, niente preamboli né tantomeno leccate di c**o; voglio andare dritto al sodo. Ormai sono passati quasi dieci anni da quando ho comprato il primo numero di **Kappa Magazine**; non ci sono dubbi, la rivista è cambiata, si è evoluta, possiamo dire anche che è maturata, ma credo che la polemica in atto sia puramente fittizia e priva di una qualunque ragione di essere. Mi spiego: cosa significa parlare di 'adultizzazione' della rivista? State per caso dicendo che prima era per bambini? Personalmente ho dovuto leggere più volte **Squadra Speciale Ghost** prima di capirci qualcosa, e non credo che alcun lettore possa realmente credere che questo fumetto fosse per tutti... Personalmente apprezzo **Kappa Magazine**

proprio perché oltre a contenere fumetti 'leggeri' (uno tra tanti, **Oh, mia Dea!**) presenta storie dal tono molto più 'forte': impossibile dimenticare la claustrofobica angoscia di **World Apartment Horror**. Non bisogna perciò catalogare **Kappa Magazine** come rivista 'per adulti' o 'per ragazzi' (a parte la scritta «per un pubblico maturo» in copertina che non credo disturbi nessuno), bensì penso che la scelta sia tra una rivista 'piatta e scontata' e una più poliedrica, capace sempre di comunicare qualcosa. Non cadiamo nell'errore di coloro che giudicano i fumetti dopo aver visto una sola tavola, bisogna prendere in considerazione tutto ciò che sta dietro. Prendendo come esempio **Hang** devo ammettere che la grande quantità di scene di sesso mi ha dato decisamente fastidio, ma erano necessarie all'autore per esprimere il disinteresse nei confronti del sesso da parte degli abitanti di quel continente sospeso. Togliendo le scene di sesso, rimarrebbe una storia fine a se stessa, incapace di comunicare qualcosa al lettore, e proprio per questo le scene sotto accusa erano necessarie. In conclusione il suo ingresso in **Kappa Magazine** non lo critico. Diversa sorte invece riserverei a **Glass Garden**, che invece ho trovato vuoto. Senza la scena iniziale abbiamo poche tavole che non significano assolutamente nulla, però anche la loro presenza non cambia la povertà di contenuti. Sfido chiunque a dire che **Ken il Guerriero** è più 'adulto' di *Evangelion*: non è lo schizzo di sangue o il «ho premuto il tuo tsubo, fra tre secondi morirai» a fare la vera differenza. Niente si può basare solo sulla violenza o sul sesso, ogni storia ha bisogno di un suo background. *Blame* potrebbe sembrare spazzatura a una prima lettura, eppure in esso vengono trattate tematiche decisamente attuali che lo rendono molto intrigante, nonostante Killy dica una battuta ogni venti pagine. In conclusione **Kappa Magazine** non deve diventare adulta, bensì deve solo continuare a non essere banale, scontata o prevedibile. Deve mutare, e non cambiare. Continuate ad affiancare gli schizzi di sangue di **Noise** con le fusa di **Michael**. Sono stato sufficientemente logorroico, perciò vi saluto. Coraggio, continuate così, noi lettori abbiamo fiducia in voi. **Giulio Catesini**

P.S.: Nel caso qualcuno la pensi come me (o in maniera totalmente opposta) parliamone: la mia mail è heremit_purple@hotmail.com

*Che dire? Il tuo pensiero rispecchia perfettamente il mio, e forse lo hai espresso meglio di quanto io non abbia fatto nei mesi scorsi, forse proprio perché cercando di spiegarlo, sembrava che stessi prendendo posizioni diverse da quelle solite. Dici bene: **Kappa Magazine** è sempre stata una rivista 'adulta', per il semplice fatto che accanto a commedie divertenti ha sempre portato all'attenzione del pubblico italiano storie particolari, su cui ci fosse anche un po' da ragionare, o anche solo curiose. In **World Apartment Horror** gli autori hanno denunciato il senso di superiorità quasi razzistico che alcuni giapponesi provano nei confronti degli altri asiatici, con **Squadra Speciale Ghost** abbiamo conosciuto cinque anni in anticipo il capolavoro che ha reso Masamune Shirow un autore internazionalmente noto, e abbiamo mostrato anteprime e racconti brevi di grandi autori che non sarebbe stato possibile pubblicare da nessun'altra parte. Per quanto riguarda le scene di sesso, anche queste sono sempre state presenti su **Kappa Magazine**, e ho già citato sia gli episodi di **Squadra Speciale Ghost**, sia quelli di **Gun Smith Cats** in cui apparivano. Ma un mesetto fa vi ho anche detto che ne capiteranno altre, e non all'interno di episodi autoconclusivi come **Hang** o **Glass Garden**, bensì in serie attualmente in corso. Su **Kappa Magazine** 120, per esempio, due personaggi di **Exaxxion** avranno un rapporto sessuale con immagini piuttosto esplicite (ancora più di quelle già viste negli scorsi episodi) e qualche numero dopo in **Narutaru** capiterà qualcosa di estremamente violento che, sinceramente, non me la sentirei di far leggere a un pubblico minorenne. Ecco, ancora una volta, l'esigenza di 'adultizzare' la nostra rivista, ma solo per quanto riguarda le indicazioni di copertina: **Exaxxion** e **Narutaru** sono due bellissime serie a fumetti, e vorrei pubblicarle in versione integrale. Quali altre scelte avrei? Vediamo subito:*

***a)** Pubblicare questi manga eliminando le vignette 'problematiche'. In questo caso, però, opererei una censura, che non è proprio nello stile di noi Kappa boys, come sapete bene.*

***b)** Pubblicare questi manga all'interno di **ErotiKappa** o di una testata erotica. Ma sarebbe assurdo, dato che dovrei indicare come 'erotica' una storia che non lo è, scontentando così ben due tipi di pubblico.*

***c)** Evitare di pubblicare questi manga. L'ipotesi più assurda.*

Credo quindi che sulla nostra rivista ammiraglia continueranno ad apparire commedie, storie fantascientifiche, horror, umoristiche, manga filo-otaku, racconti d'autore, e tutto quello che, passando sotto il nostro vigile occhio, reputiamo interessante anche per voi. A costo di discutere con voi per mesi e mesi su queste pagine. Ma, d'altra parte, anche una rubrica della posta ricca di opinioni contrastanti è uno degli elementi principali di una rivista, no? E questo è l'unico punto su cui non sono d'accordo con te, caro Giulio: la polemica è tutt'altro che fittizia, e se ci sono opinioni discordanti, è bello dare a ognuno la possibilità di dire la sua. Ciao, e a presto.

Valori nascosti (K115-D)

Stupito, indignato, impaurito, e perché no, offeso. Ecco come mi sono sentito dopo le pesanti critiche che ho letto riguardo a **Hang**, una storia bellissima, descritta e disegnata in maniera maestosa da Hiroki Endo. E' stata fatta passare come una semplice storia a sfondo erotico, distruggendo tutti i valori intrinsechi che essa sviluppava in sua conseguenza. Una storia che ho trovato, tra l'altro, molto sconvolgente per via di quel finale che direi inaspettato. Molta gente si ferma a guardare l'apparire di una storia, di un fumetto, dimenticando che non basta solo leggerlo e ricordarsi di cosa parla: c'è molto di più dietro. Per esempio, un capolavoro come *Golden Boy* viene in prevalenza visto come un porno, un *hentai*! E ciò mi dà molta, molta noia. Mi dà noia perché viene vanificato il grande lavoro di Tatsuya Egawa di cambiare questo mondo, questa critica che fa all'impostazione giapponese, che noi avremmo dovuto cogliere e applicare nuovamente ai sistemi proposti nei nostri paesi, per cambiare qualcosa. Ma ovviamente interessa molto di più l'apparire che l'essere. Ci saranno molte persone che leggeranno *Golden Boy* solo per le immagini volutamente spinte e provocatorie, e altre che eviteranno di comprarlo per lo stesso motivo.

Ma quello è solo un velo. **Hang** lo includo nella casta di *Golden Boy*, e Hiroki Endo secondo me è un autore che merita tanto di cappello, anche per il modo di disegnare piacevolissimo (seppur non ai livelli del maestro Tsukasa Hojo), e mi

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.

Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:

Casa del Fumetto, via Gino Nais dal 19 al 29, 00136, Roma
tel 06-39749003 / fax 06-39749004
casadelfumetto@casadelfumetto.com

NOVEMBRE 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Bastard # 22
2) Saint Seiya # 18
3) Inu Yasha # 10
4) Mars # 9
5) F. Compo # 14
6) Berserk # 42
7) Lady Oscar # 4
8) H2 # 3
9) Cuori di Menta # 6
10) Yu degli Spettri # 14

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Evangelion # 13
2) Berserk # 2
3) Berserk # 3
4) Shin Getter Robot contro Neo Getter Robot # 1
5) Le Situazioni di Lui e Lei # 3
6) Berserk # 1
7) Inu Yasha # 1
8) Shrek
9) Bakuretsu Hunter # 2
10) Fake Indagine Confidenziale

Inu Yasha © Rumiko Takahashi/Shogakukan

USCITE MONDO TV FEBBRAIO 2002

Ugo re del judo 15
VHS PAL, 100 min.
Yattaman 14
VHS PAL, 120 min.
Yattaman 15
VHS PAL, 120 min.
Coccinella 15
VHS PAL, 100 min.
Gordian 11
VHS PAL, 100 min.
Muteking 9
VHS PAL, 90 min.
Predatori del tempo 7
VHS PAL 120 min.
Calendar men 8
VHS PAL, 100 min.
Fantastico mondo di Paul 8
VHS PAL, 90 min.
Fichissimo del baseball 7
VHS PAL, 150 min.
Kyashan 6 (ultimo volume)
VHS PAL, 100 min.
Hurricane Polimar 4
VHS PAL, 100 min.
Ken il guerriero 6
VHS PAL, 150 min.
Gigi la trottola 7
DVD PAL, 150 min.
Judo Boy 5
DVD PAL, 150 min.

domando come mai la situazione italiana a suo riguardo sia tanto carente. C'è una motivazione? Che storie ha realizzato? Concordo inoltre con la scritta "per un pubblico maturo", visto lo stile di **Narutaru** (che ritengo decisamente crudele sotto certi punti di vista). Al giorno d'oggi sono sempre di meno i manga che fanno pensare, e molte volte non riusciamo a vederli perché troppo legati ai nostri sensi, ai nostri gusti.
Spero di essere pubblicato in **Kappa Magazine**, non voglio che vengano screditati fumetti del calibro di **Hang** o altri solo per un fattore puramente estetico. **Andrea Grassi**
P.S.: Sono un nuovo lettore di **Kappa Magazine**, e penso che diventerò un compratore molto assiduo d'ora in poi.

Felice di averti fra noi! E spero che saremo sempre di più a voler vedere dietro l'apparenza di un fumetto, e cercare di non fermarsi soltanto alla grafica o all'intreccio narrativo. Ovviamente, quando questo avviene: ci sono anche fumetti di puro intrattenimento che non pretendono di fare nient'altro che divertire. E noi li apprezziamo comunque, vero?

Un equivoco in breve (K115-E)

Ciao, sono Riccardo e vi scrivo per dirvi cosa penso di **Kappa Magazine**. Non voglio criticare la scelta di pubblicare certi fumetti (ho adorato alcune storie conclusive e altre no), ma voglio criticare **Kappa Magazine**, che ho sempre comprato fin dal primo numero per gli articoli, e non tanto per le storie che pubblicava. Sono stato deluso, quindi, quando con l'aumento delle pagine non ho visto un aumento delle pagine dedicate agli articoli. Ma la vera cosa che mi ha fatto rabbia è stato scoprire che una volta a stagione (un mese sì e due no) volete fare un numero 'tuttofumetto'. Se non avete voglia di lavorare più su questa rivista, ditelo e trasformatela in un raccoglitore come era **Express**, che vi ricordo si era rivelata un fallimento. Scusate lo sfogo. **Riccardo**

Sfogo scusato. Anche perché nasce da un equivoco: gli speciali 'tuttofumetto' escono solo due volte all'anno, e non quattro come pensi tu. Questo significa cinque numeri con redazionali, uno 'tuttofumetto', altri cinque normali e così via. D'altra parte, non è detto che sia così per sempre, anche perché il numero 114 è stato solo il secondo esperimento del genere nell'arco di dieci anni. Inoltre, non è detto nemmeno che l'uscita del 'tuttofumetto' debba essere così regolare, anche perché abbiamo in preparazione una serie di articoli e interviste che renderà i prossimi numeri piuttosto pienotti. A proposito di ciò, vi anticipo in via del tutto confidenziale che stiamo progettando il numero 120 di ***Kappa Magazine*** *come un F.O.O., ovvero 'For Otaku Only'. Ovviamente conterrà tutte le serie a fumetti 'titolari', ma stiamo chiedendo il permesso di pubblicare alcune cosucce divertenti per il pubblico degli ultra-fan, a cui noi Kappa boys e la Star Comics dobbiamo molto per averci sostenuto tutto questo tempo. Non iniziate a fare ipotesi su cosa conterrà il numero del decennale, perché tanto è tutta roba che non conoscete di sicuro. Ma, ne sono certo, se seguite anime e manga da anni e anni, vi divertirà particolarmente. Mancano solo cinque mesi, abbiate pazienza. Fate i bravi, non prendete freddo e mangiate cose sane. Ci si sente fra un mese.*

Andrea Baricordi

LONDON SUSHI
OTTO GABOS
12
CHE ONTA!... CHE VERGOGNA!... CACCIATO COME UN CANE DA UN CANE!
BRUTTA STORIA... E ADESSO?
NON CI RESTA CHE CERCARCI UN ALTRO LAVORO!
ANCHE SE PRIMA VORREI SISTEMARE QUEL LESTOFANTE DI GROGU!... E' DIVENTATO COSI' FAMOSO CHE E' RIUSCITO A CONVINCERE IL PADRONE DEL RISTORANTE A LANCIARLO COME UNA VERA STAR!
SHEF OF THE YEAR
E PER RABBONIRCI IL BASTARDO CI HA AFFIBBIATO LA COLLEZIONE DI BONSAI CHE GLI AVEVA REGALATO UNA ZITELLONA DI HOLLAND PARK... LA SUA FAN PIU' SFEGATATA. MALEDETTO!
CALMA RAGAZZI, CERCHIAMO DI RILASSARCI...
E PENSIAMO ALLA RICETTA DEL GIORNO... UN PIATTO SEMPLICE E NATURALE...
IL CIBO PIU' SEMPLICE MA FORSE ANCHE IL PIU' DIFFICILE DA PREPARARE: IL RISO GOHAN, OSSIA IL RISO IN BIANCO.
RISO GOHAN
TRANQUILLI, NON SIAMO IMPAZZITI E PROVATE A RIFLETTERE. QUANTE VOLTE IL VOSTRO RISO E' DIVENTATO UNA PAPPETTA COLLOSA IMPOSSIBILE DA MANGIARE?

UN'INFINITA' DI VOLTE, SUPPONGO. E ALLORA VI RICORDO CHE IL RISO E' ALLA BASE DI TANTISSIME E SUCCULENTISSIME RICETTE, QUINDI E' ORA D'IMPARARE A FARLO COME SI DEVE!
SGLURG
MA PANEROTO... POI LO VUOI FARE PROPRIO IN BIANCO... SENZA NIENTE?
METTETE 400 G DI RISO IN UNA TERRINA E PASSATELO SOTTO UN FILO D'ACQUA FREDDA E CORRENTE. MESCOLATE BENE CON LE DITA FINCHE' L'ACQUA NON SCORRE LIMPIDA.
TRAVASETELO IN UNO SCOLAPASTA E LASCIATE ASCIUGARE PER CIRCA UN'ORA.
UNO DEI SEGRETI STA PROPRIO NELLA PENTOLA. SE QUESTA E' TROPPO GRANDE, L'ACQUA EVAPORA TROPPO IN FRETTA, SE TROPPO PICCOLA NON C'E' SPAZIO E I CHICCHI AL CENTRO RIMANGONO DURI E CRUDI. QUINDI IL FONDO DELLA PENTOLA DEV'ESSERE PESANTE PER DISTRIBUIRE MEGLIO IL CALORE E LA CHIUSURA ERMETICA PER CONSERVARE IL VAPORE.
POI METTETE IL RISO IN UNA PENTOLA CON FONDO ADERENTE, UNITE 6 DL D'ACQUA, COPRITE CON IL COPERCHIO CHE DEVE ADERIRE ALLA PERFEZIONE.
MENTRE CUOCE MI BEVO UN BUON SAKE!
INFINE LASCIATE MANTECARE IL RISO A FUOCO SPENTO PER ALTRI 15/20 MINUTI.
PORTATE A EBOLLIZIONE E POI, DOPO AVER ABBASSATO LA FIAMMA AL MINIMO, CUOCERE PER 12 MINUTI. NON APRITE MAI LA PENTOLA.
ACCIDENTI... AVEVI RAGIONE!... I CHICCHI SONO BEN COTTI MA SEPARATI E RIESCO A PRENDERLI CON LE BACCHETTE! E POI E' BUONISSIMO!
GNAM!
BENE, MIEI PRODI... QUESTO BAGNO DI UMILTA' CULINARIA MI HA FATTO VENIRE UN'IDEA GENIALE!
SARA' LA VENDETTA!... D'ORA IN POI RICONQUISTERO' LA GLORIA PERDUTA FACENDO LO CHEF A DOMICILIO!
TREMA GROGU! INFAME E MALEFICO!

Il paradiso lo preferisco per il clima,
l'inferno per
la compagnia.
-Mark Twain-
Porompompin
dall'autore di
"Micheal"
Porompompin,
a Gennaio,
solo in libreria
Up

É TORNATO
preparatevi all'azione!
GUYVER
Storie di Kappa
gennaio2002
20115
9 771129 984007
kappa magazine 115
edizioni star comics